E. Iliin
V. Grişin

abecedarul jocului de ŞAH






Cuprins

Războiul pieselor de lemn

Dănuț a primit în dar un joc de șah. Piesele, frumos lustruite și mirosind puternic a lac, erau așezate într-o cutie de lemn în carouri, asemenea pătrățelelor de pe șapca unui clovn.

Printre ele puteai găsi căluți, turnulețe și tot felul de figurine fără chipuri și fără mîini, amintind de niște omuleți ciudați.

Dănuț a rămas încîntat de aceste piese amuzante, dar, din păcate, nu știa ce să facă cu ele. Nici tăticul, nici mămica nu puteau să-i vină în ajutor, pentru că nici ei nu știau să joace șah.

În scurt timp, cutia voluminoasă de lemn a început să-l cam stînjenească pe Dănuț și atunci, ca să scape de ea, a vîrît-o sub divan. După ce a ascuns-o acolo, a uitat repede de cutie, de căluți și de turnulețe — într-un cuvînt de toate figurinele asemănătoare unor omuleți.

Într-una din zile, Petrișor, un bun prieten al lui Dănuț, a venit să-l vadă. Cei doi băieți s-au apucat să joace hochei — adică să alerge prin odaie, lovind cu două crose multicolore, din plastic, un puc din același material. Pucul, sprințar, nimerise cînd sub masă, cînd sub șifonier, obligîndu-i astfel pe băieți să scotocească cu crosa pe sub mobile, pentru a-l readuce la mijlocul „terenului".

La un moment dat, pucul a nimerit și sub divan. Petrișor s-a vîrît după el, ca să-l scoată. Dar în locul pucului a tras de sub divan o cutie de lemn tare prăfuită.

— Hii, dar ăsta este un joc de șah ! exclamă Petrișor plin de bucurie, uitînd cu totul de pucul care se pierduse. Hai să jucăm !

— Păi eu nu știu să joc . . . spuse Dănuț sfios și se roși tot.

— Ce trebuie să știi ? ! O să ne jucăm de-a războiul.

Petrișor deschise cutia și împrăștie pe masă piesele albe și cele negre.

— Soldații mei sînt albi, iar ai tăi negri. Aranjează-ți oastea ! ordonă Petrișor, alegînd din grămadă piesele de culoare deschisă.

El le aşeză una lîngă alta la marginea mesei şi în scurt timp, acolo, se formă un lung şirag de figurine albe — o adevărată oştire de lemn. Petrişor îl ajută apoi pe Dănuţ să-şi aranjeze oastea neagră la celălalt capăt al mesei, după care scoase din buzunar o gumă de culoare cărămizie.

— O să „tragem“ pe rînd. Uite-aşa!

Petrişor a pus guma înaintea oastei sale şi apoi, cu un bobîrnac puternic, a trimis-o înainte. Proiectilul de cauciuc a zburat peste masă, doborînd doi combatanţi negri. Dănuţ a vrut să-şi ridice soldaţii, dar Petrişor i-a spus că ei au fost omorîţi şi nu se mai pot scula. Atunci Dănuţ a aşezat şi el guma pe masă, şi-a îndoit cu mult zel degetul arătător şi a pocnit guma cît a putut de tare. Dar nici un oştean inamic nu s-a prăbuşit — proiectilul trecuse prea sus.

„Salva“ următoare a fost mai reuşită — un cavalerist alb s-a prăbuşit la pămînt. Dar şi în rîndurile oastei lui Dănuţ pierderile erau mari, pentru că Petrişor nu greşea loviturile.

— Nu-ţi fie teamă, ai să înveţi şi tu, îşi încuraja Petrişor prietenul.

Dar pe Dănuţ nu-l bucurau succesele sale, lui îi era milă de micii ostaşi, sclipind în soare, care zburau în toate părţile după fiecare „împuşcătură“ reuşită.

Jocul era în toi, cînd sosi Răzvan, vecinul lui Dănuţ. El era cu doi ani mai mare decît Dănuţ şi Petrişor. Împlinise şapte ani şi toată lumea ştia că Răzvan avea să meargă la şcoală.

— Ce faceţi voi aici? întrebă Răzvan, uitîndu-se la piesele albe şi negre împrăştiate pe duşumea prin toată camera.

— Nu vezi, jucăm şah! răspunse Petrişor.

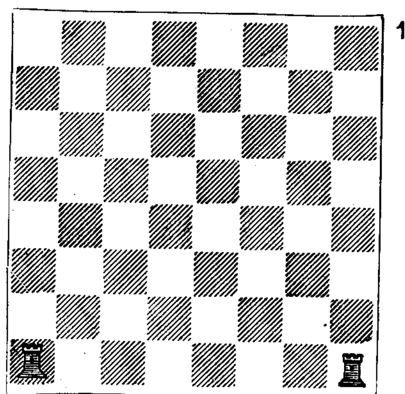
— Aşa e, jucăm şah, nu se vede!? confirmă şi Dănuţ.

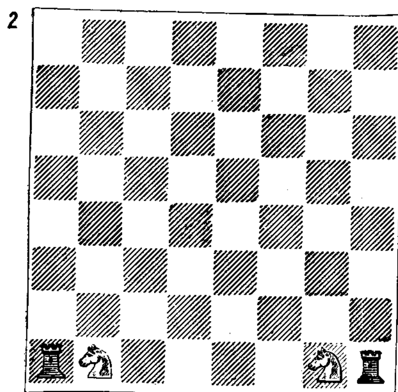
— Cine joacă şah în felul ăsta? rosti indignat Răzvan. Voi doborîţi piesele fără să le alegeţi, la întîmplare, puţin vă pasă care e pionul şi care e dama!

Dănuţ se uită cu îngrijorare la Petrişor, pentru că el născocise acest joc şi acum trebuia să-i demonstreze lui Răzvan că joacă corect.

— Cum avem chef aşa jucăm, se posomorî Petrişor. Ne jucăm de-a războiul. Asta-i oastea mea, cealaltă, a lui Dănuţ. Cine va omorî mai mulţi soldaţi inamici, acela va învinge.

— Ce mai oaste! izbucni în rîs Răzvan. Soldaţii stau pe loc şi aşteaptă să fie doborîţi cu guma! În oastea şahului există şi infanterie, şi cavalerie, şi tunuri, şi comandanţi... şi fiecare se mişcă în felul său.





— Cum se mişcă ? întrebă uimit Dănuţ.

— Uite -aşa, dar pe tabla de şah, nu pe masă. Şi-apoi, ei se mişcă după anumite reguli, fiecare într-un anumit fel...

Răzvan luă cutia în care fuseseră piesele de şah, o desfăcu şi o întinse pe masă. Era ca un pătrat mare, alcătuit dintr-o mulţime de pătrăţele mici, albe şi negre. Răzvan alese din grămadă două piese albe, asemănătoare unor turnuleţe, şi le plasă în colţuri, pe una din laturile tablei (1).

— Acestea sînt turnurile, ele trebuie să stea la colţuri. Iar ăştia sînt caii, locul lor este alături de turnuri (2).

Apoi Răzvan le arătă două piese cu capetele ascuţite, spunîndu-le că sînt nebunii.

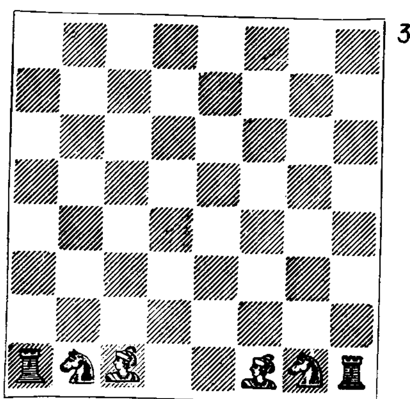
Petrişor rîse.

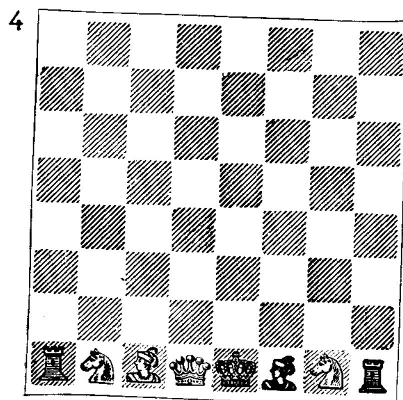
— Ce fel de nebuni sînt ăştia ?! Par foarte liniştiţi....

— Şi totuşi, în jocul de şah, aceste piese se numesc nebuni. Aşa m-a învăţat tata, zise Răzvan.

Dănuţ nu-l contrazise, cu toate că şi el era de părere că cei doi nu prea semănau cu nebunii. Dar el voia să afle, cît mai repede cu putinţă, cum se poate juca şah.

Răzvan plasă nebunii pe lîngă cîte un cal, astfel că la mijlocul rîndului, între ei, rămăseseră două pătrăţele neocupate (3). Alese, apoi, dintre figurinele de şah care zăceau în dezordine, două albe, cele mai înalte. Uneia din ele, care avea în vîrf o măciulie neagră, Răzvan îi spuse rege, lucru lesne de înţeles, dacă ne gîndim că în poveşti şi în basme regii sînt personajele principale, cele mai importante. Cealaltă piesă, el o numi damă, ceea ce era însă de neînţeles.


3

4


— Ce fel de damă ? întrebă Dănuț.

— Ei, cum să-ți spun, un fel de regină care are rol de general sau mareșal al regelui. O piesă importantă, puternică, care în armata șahului se numește damă.

— Bine, în regulă, consimți Dănuț cam în silă.

— Prin urmare, ăsta e regele și asta e dama, continuă Răzvan, așezînd regele pe un pătrățel negru, iar dama pe unul alb.

Acum tot rîndul întîi al tablei se completase. Ultimele piese care mai rămăseseră erau cele mai mici și toate de același fel (4).

— Aceștia sînt pionii, explică Răzvan, căutînd să-i plaseze pe al doilea rînd al tablei de șah, înaintea pieselor mai mari de pe primul rînd (5).

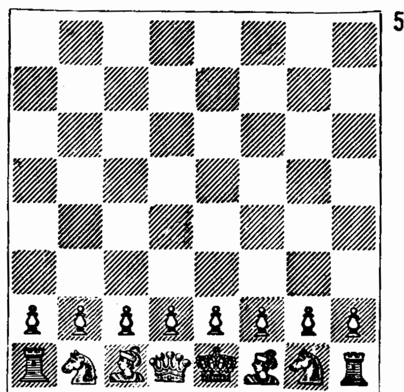
— Uite-așa trebuie să stea piesele de șah ! Faceți și voi la fel cu cele negre.

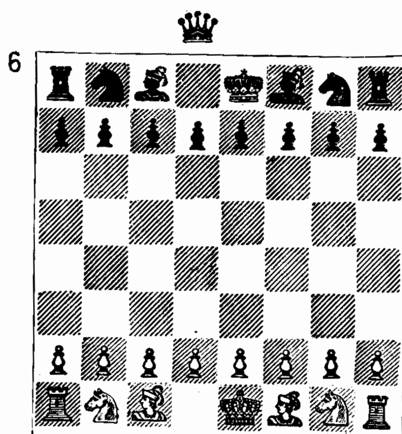
Dănuț și Petrișor trecură imediat la aranjarea lor : turnurile în colțuri, alături de turnuri cei doi cai, apoi nebunii. Cînd au ajuns însă la cele două piese principale, n-au mai știut cum să le așeze : regele în dreapta și dama în stînga, sau invers. Răzvan le veni în ajutor.

— Dama albă — spuse el — trebuie să stea pe un pătrat alb, iar cea neagră, pe unul negru (6).

— Dama nu e albă, ci galbenă, îl corectă Petrișor. Lui îi cam plăcea să contrazică pe alții, dar, de data aceasta, avea dreptate : piesele de culoare deschisă erau într-adevăr galbene.

— Ba nu, albă, dădu din cap cu încăpățînare Răzvan. Și asta pentru că așa se numește întreaga armată șahistă : albe și negre. Oricum ar fi vopsite piesele, tot așa li se spune !





D.R.

După ce băieţii au aşezat la locul lor toate piesele mari şi toţi pionii, Petrişor întrebă :

— Şi-acum, cu ce le doborîm ?

— Tu nu ştii decît să dobori ! se supără Răzvan. O să se doboare ele, unele pe altele, ca într-o bătălie adevărată.

Dănuţ ardea de nerăbdare să înceapă mai repede jocul, ceea ce le şi spuse prietenilor săi. Dar cuvintele lui îl făcură pe Răzvan să rîdă.

— Păi cum să joci, dacă nici nu cunoşti regulile jocului ?

Tocmai atunci îşi făcu apariţia mama lui Răzvan şi-l luă acasă, pentru că era ora cinci. Dănuţ şi Petrişor se uitau la piesele de şah înşirate pe tablă şi nu ştiau ce să facă cu ele.

Unul lîngă altul, micii oşteni încremeniseră într-o desăvîrşită ordine. Lacul cu care erau acoperiţi sclipea ca străvechile platoşe. Piesele, care adineauri zburaseră prin toate ungherele camerei, păreau că se pregătesc acum pentru o treabă foarte serioasă. Ele nu mai stăteau aşezate la întîmplare, ci într-o ordine precisă şi chiar puţin misterioasă. Se părea că, dintr-o clipă într-alta, va răsuna o comandă şi ostaşii de lemn se vor risipi, fără să mai ţină seama de ordinea strictă a rîndurilor. Cum se va petrece acest lucru ? Ce vor face micii oşteni pe cîmpul de luptă în carouri ?

În seara aceea, Dănuţ s-a răsucit multă vreme în aşternut. Iar atunci, cînd, în sfîrşit, a adormit, înaintea lui a prins să se desfăşoare o adevărată bătălie a pieselor de şah. Dar oricît se străduia el să observe mai bine cine cu cine se bate, nu reuşea deloc să-şi dea seama. Pe cîmpul de luptă era un iureş nemaipo-

menit, un adevărat talmeş-balmeş, şi Dănuţ nu se putea descurca în această învălmăşeală, pentru că încă nu ştia cum trebuie să se comporte piesele de şah.

Petrişor şi-a adus şi el aminte de cele două frumoase oştiri de şah încremenite pe tablă înaintea bătăliei, dar acum n-a mai simţit dorinţa să le doboare cu guma.

Să ascultăm povestea jocului de șah

A doua zi, Dănuț și Petrișor ieșiseră în curte. Împreună cu alți copii se dădeau pe gheață, aruncau unii într-alții bulgări de zăpadă. Pe zăpada bătătorită, alunecoasă, se putea juca hochei aproape de-adevăratelea, nu ca în odaia plină de mobilă. Cineva adusese chiar și un puc veritabil, de cauciuc. Numai că nu toți aveau crose — unii jucau cu bețele. Dealtfel, nici în picioare, băieții nu aveau patine de hochei rapide, sclipitoare. Într-un cuvînt, nu se puteau compara cu hocheiștii adevărați pe care îi vezi uneori la televizor. Dar, oricum, este foarte interesant să joci hochei! Dănuț și Petrișor, fiind cei mai mici dintre băieți, au fost plasați fiecare în cîte o poartă.

La început, Petrișor n-a prea fost de acord cu postul de portar, pentru că dorea să bage chiar el pucul în poarta adversă. Dar cu băieții mai mari nu este bine să te iei la harță! Așa că Petrișor a trebuit să-și ocupe smerit locul între cele două cărămizi și să se arunce cu disperare asupra pucului, atunci cînd acesta se îndrepta spre poartă.

În partea cealaltă a terenului, tot între două cărămizi asemănătoare, stătea Dănuț. Țopăia cînd pe un picior, cînd pe celălalt, rotindu-și mereu capul, ca să nu piardă din ochi pucul care zbura pe tot terenul. De cîteva ori, el trecu pe deasupra capului lui Dănuț la o înălțime atît de mare, încît, chiar sărind, nu l-ar fi putut ajunge. În astfel de situații, Dănuț spunea că pucul a trecut peste poartă și deci nu e gol. Și băieții nu-l contraziceau. Nu l-au contrazis nici atunci cînd proiectilul de cauciuc a trecut nu prea sus, cu puțin deasupra porții, pentru că își dădeau seama că portarul Dănuț nu e prea înalt de statură. Dar atunci cînd el scăpa pucul expediat pe jos, socoteau de îndată că e gol valabil.

Cel mai mult se necăjea Dănuț cînd rotogolul negru de cauciuc i se strecura printre picioare — atunci băieții se uitau la el cu repros și, de ciudă, îl podideau lacrimile.

În schimb, cînd reușea să respingă pucul cu piciorul sau să-l blocheze pe gheață cu mănușile sale groase, cu un singur

deget, băieții mai mari îl băteau încurajator pe spate cu crosele, așa cum procedau cu apărătorul porții hocheiștii din echipa națională.

După joc, băieții se apucară să facă un om de zăpadă. Petrișor îi dădu un ghiont ușor lui Dănuț, iar cînd acesta se întoarse, îi propuse în șoaptă:

— Hai să facem piese de șah din zăpadă...

Dănuț și Petrișor se traseră mai deoparte. Stăteau și se gîndeau ce anume piesă să facă?

— Ție ce piesă îți place cel mai mult? întrebă Petrișor.

— Dar ție?

— Mie calul, e cel mai frumos!

— Iar mie pionul, rosti Dănuț cam nehotărît. El e cel mai mic...

Cei doi prieteni se apucară de lucru. Petrișor făcu repede postamentul și curînd, deasupra acestuia, se înălță grumazul unui cal de șah. În schimb, botul calului ieși prea scurt. Petrișor încercă să-l mai lungească, dar zăpada nu voia să se lipească cu nici un chip, se desprindea mereu și cădea.

Pionul lui Dănuț însă reuși mult mai bine; avea un cap rotund, puternic, care sclipea de parcă ar fi fost lăcuit.

Petrișor, uitîndu-se cînd la pionul lui Dănuț, cînd la calul său, decretă:

— Oricum, calul e mai puternic decît pionul!...

Lui Dănuț i se păru însă că pionul făcut de el nu e cu nimic mai prejos decît calul lui Petrișor și îi răspunse vag:

— Asta nu se știe...

— Ba se știe foarte bine! se îmbufnă Petrișor.

Stătea alături de Dănuț, frămîntînd în palme un bulgăre de zăpadă.

— Ba se știe foarte bine! repetă Petrișor și azvîrli bulgărele în pionul de zăpadă. Bulgărele îl nimeri în plin și pe capul rotund al acestuia apăru un cucui de zăpadă. Asta îl întărîtă pe Petrișor, care-și făcu din zăpadă un proiectil mai greu. După a doua „salvă“, capul rotund al pionului se mișcă din locul său și doar printr-o minune mai rămase pe gîtul gros de zăpadă.

Lui Dănuț îi păru rău după pionul său de zăpadă și atunci își confecționă și el un bulgăre. Poc! și botul și așa cam scurt al calului lui Petrișor deveni și mai scurt.

— Aha, deci așa procedezi? rosti Petrișor, apropiindu-se de Dănuț.

— Dar tu? nu se lăsă Dănuț.

Băieții, acum foarte aproape, începură să se îmbrîncească unul pe altul.

— Ei, prieteni, asta contravine regulilor! răsună o voce severă, de om matur. Dănuț și Petrișor îl zăriră alături de ei pe Răzvan, iar deasupra lui și deasupra întregului teren se înălța statura impunătoare a tatălui lui Răzvan, nenea Barbu, cum îi spuneau copiii din curte.

— Ce v-a apucat, copii, ați început cu piesele de șah și acum nu mai aveți mult și ajungeți să vă și bateți? li se adresă cam supărat nenea Barbu. La șah lupta se dă cu capul, nu cu mîinile.

— Și nici cu bulgări de zăpadă ... adăugă Răzvan.

Era un băiat foarte chibzuit și nu scăpa prilejul s-o dovedească.

— Iar acasă, ei doboară piesele de șah cu o gumă, îi explică Răzvan tatălui său.

— Ei, nu-i mai da și tu de gol pe băieți! zîmbi nenea Barbu. Nu vezi că și așa s-au roșit...

Într-adevăr, cu toate că Dănuț și Petrișor încetaseră să se mai înghiontească unul pe altul, obrajii lor tot mai erau roșii, iar ochii le străluceau. Răzvan rosti plin de importanță:

— Nu-i nimic, am să-i învăț eu să joace cum trebuie...

— Tu? se miră nenea Barbu. Tu însuți nu știi încă să joci ca lumea...

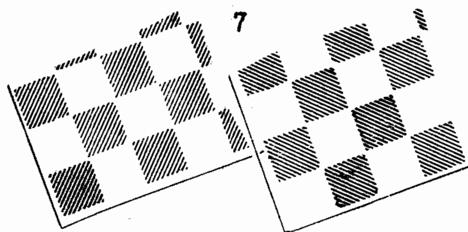
— Ba știu! se înfierbîntă Răzvan. El nu voia să-și piardă autoritatea în materie de șah.

— Hei, cunosc eu foarte bine cît știi tu, zîmbi aproape neobservat tatăl lui Răzvan. Haideți mai bine să învățăm împreună să jucăm șah. Deci, așa, băieți, după ce vă săturați de plimbare și de joacă, veniți pe la noi...

...Băieții se săturară curînd de plimbare. Îmbujorați la față, cu părul ciufulit, iată-i la ușa apartamentului în care locuia Răzvan cu familia. Acesta își avea în cameră colțul său pentru jucării și cărți, și acolo, pe o mică măsuță, erau aranjate pe tablă piesele de șah. Nenea Barbu îi invită pe Dănuț și Petrișor să ia loc la masa mare, apoi îi spuse fiului său:

— Adu-ți soldații încoace!

Răzvan ridică cutia deschisă cu piesele puse fiecare la locul ei și se îndreptă cu ea spre masa cea mare. Dar în timp ce mergea, atenția i-a fost atrasă de Dănuț, care încerca să-și aranjeze părul ciufulit. Tabla de șah din mîinile lui Răzvan se înclină într-o parte și piesele se risipiră pe dușumea.



— Măi neîndemînaticule, se posomorî nenea Barbu. Nu-i nimic, acum lasă-i pe băieți să-și aranjeze singuri piesele, să văd și eu ce i-ai învățat.

Băieții începură să așeze la iuțeală piesele pe tablă, așa cum le arătase Răzvan în ajun, dar nenea Barbu îi opri.

— Stop! Stop! Ați greșit! N-ați așezat tabla cum trebuie. Țineți minte: fiecare jucător trebuie să aibă în colțul din stînga al tablei un pătrat negru (7). Așa, acum e bine...

Tatăl lui Răzvan rămase cîteva clipe pe gînduri, apoi îi întrebă:

— Copii, vreți să vă spun o poveste despre jocul de șah?

Bineînțeles, cei trei prieteni s-au bucurat. Cine ar putea refuza să asculte o poveste despre jocul de șah?! Piesele de lemn au încremenit, gata, parcă, să asculte și ele povestea lui nenea Barbu.

„...A fost odată, într-o țară îndepărtată, de peste țări și mări, un Împărat. Nu era acest Împărat nici bun, nici drept, nici înțelept. Și de aceea probabil se războia adesea cu vecinii săi, căutînd să cotropească cîmpiile, livezile, orașele lor. Astfel, într-o zi, Împăratul plănui o nouă expediție, prin care să pună mîna pe avuțiile altora, dar nu știa dacă o să reușească sau nu. Pentru mai multă siguranță, se hotărî să ceară sfatul celui mai bătrîn și mai înțelept om din împărăția sa. Bătrînul, care avea barbă albă, fu adus la palat și Împăratul i se adresă:

— Ascultă, moșnege, m-am gîndit să pornesc război împotriva vecinilor și vreau să-mi spui dacă o să am sau nu succes! Dovedi-voi, oare, că sînt mai înțelept și mai puternic decît alți conducători? Zdrobi-voi oștile dușmane? Cuceri-voi noi pămînturi?

Bătrînul cel înțelept se gîndi ce se gîndi și-i răspunse:

— Nu te pripi, stăpîne! Înainte de a porni un război mare, încearcă să cîștigi unul mic. Înainte de a-ți arunca în luptă oștile fără număr, învață să conduci o armată-jucărie. Înainte de a încerca să cucerești teritorii întinse, cucerește o împărăție minusculă...

— Ce tot îndrugi, bătrîne? se supără Împăratul. Despre ce război mic vorbești? Ce fel de armată-jucărie? Unde se află această minusculă împărăție?

— Uite-o aici, preaputernice Împărate! răspunse calm moșneagul și, scoțînd dintr-un sac un pătrat de lemn cu carouri, îl așeză înaintea tronului.

— Ce fel de împărăție e asta? exclamă Împăratul, abia stăpînindu-și mînia. Aici nu pot face nici măcar un pas!

— Iartă-mă, stăpîne, dar n-ai dreptate! Ia te uită numai cîte drumuri sînt aici — te poți mișca și drept, și oblic, și înainte, și înapoi! Iată și oastea în fruntea căreia îți poți arăta destoinicia.

Spunînd aceste vorbe, moșneagul deșertă dintr-un sac o mulțime de figurine stranii.

— Uită-te cu atenție la aceste figuri de lemn, luminate stăpîne! Ele se războiesc tot timpul, înaintează, se retrag, își pregătesc capcane, trăiesc aventuri minunate. Dar ele sînt de lemn, de aceea pe acest cîmp de luptă nu se varsă niciodată sînge, nu se prăbușesc case, nu vezi orfani plîngînd. Iată unde au loc războaie norocoase! Învață să învingi în acest război fără vărsări de sînge și faima înțelepciunii tale va ajunge pînă în cele mai îndepărtate colțuri ale pămîntului.

Împăratul dorea tare mult să ajungă vestit în lumea întreagă și atunci s-a apucat să învețe șahul — așa își denumise moșneagul minunatul său joc.

— Este un joc cu adevărat domnesc, spunea Împăratul plin de importanță, cînd reușea să obțină victoria. Iar atunci cînd pierdea, se înfuria și azvîrlea piesele de șah pe jos.

Acest tratament brutal li s-a părut jignitor și nedrept micilor oșteni de lemn, care au început să se răzbune pe capriciosul lor stăpîn: în momentele cele mai importante ale bătăliei, cînd o piesă, cînd alta refuza să-l mai asculte pe comandantul oștilor și începea să acționeze cum i se năzărea, fără să țină deloc seama de interesele întregii armate. Atunci Împăratul pierdea bătălia și, fiind învins, se înfuria și mătura mînios oștile de lemn de pe cîmpul de luptă. Cu cît mai des se înfuria Împăratul, azvîrlind piesele de șah, cu atît mai des pierdea bătăliile. Nici în țările îndepărtate, nici în propria sa împărăție nu se vorbea despre Împărat ca despre un cîrmuitor bun, drept și înțelept. Și pe bună dreptate: oare un om înțelept, drept și bun s-ar apuca să arunce pe jos piesele de șah și să se înfurie pe cel cu care joacă?

Pînă la urmă, Împăratul s-a plictisit de luptele cu jucării pe care le pierdea atît de des, şi s-a hotărît să-şi încerce din nou puterile într-un război adevărat. Visul lui era să pună mîna pe o pradă bogată şi să alipească la împărăţia sa şi alte pămînturi străine.

Împăratul şi-a adunat la iuţeală regimentele de pedestraşi şi călăreţi şi în fruntea întregii sale armate a pornit cu război împotriva ţării vecine. Dar oamenii din acea ţară nu voiau să ajungă sclavii acestui stăpîn rău şi capricios. Ei s-au ridicat toţi, ca unul, în apărarea patriei lor şi au zdrobit hoardele Împăratului. Din întreaga lui oştire, atît de numeroasă, n-a mai supravieţuit decît un mic detaşament. Oştenii rămaşi în viaţă se întorceau acasă cu capetele plecate, iar Împăratul cel încrezut şi plin de cruzime, care suferise o înfringere zdrobitoare, era mai întunecat ca un nor.

În timpul retragerii sale ruşinoase, Împăratul îl întîlni în drumul său pe moşneagul cel înţelept, care îl învăţase să poarte război cu piesele de şah. Împăratul îşi îndreptă calul către moşneag şi i se adresă :

— Vezi, bătrîne, cum s-a încheiat expediţia ?

— Văd, Împărate, văd, îi răspunse omul cel bătrîn.Ţi-am spus doar că e mai bine să porţi un război pe tabla de şah, fără vărsare de sînge...

— Minţi, nenorocitule ! se înfurie Împăratul. Am să adun o oaste nouă şi am să dovedesc lumii întregi că nu există conducător de oşti mai iscusit ca mine !

— Nu te înfuria, stăpîne, îi răspunse calm bătrînul. Cum ai să poţi comanda o armată mare, dacă n-ai învăţat să conduci nici măcar micile piese de şah ?

Auzind aceste cuvinte, Împăratul fu cît pe-aici să turbeze de mînie. Năpustindu-se cu calul asupra moşneagului, puţin a lipsit să-l zdrobească sub copitele armăsarului.

— Azvîrliţi-l în temniţă pe neghiobul acesta bătrîn, strigă el, iar jocul lui afurisit cu figuri de lemn să fie interzis în întreaga împărăţie şi să fie aruncat în foc pretutindeni !

...Goneau curieri în toate colţurile ţării, vestind teribila ordonanţă împărătească. Slugile Împăratului luau jocurile de şah pe care le găseau în casele oamenilor şi aprindeau cu ele focuri mari, chiar acolo, pe loc, în pieţe. Dar oricît s-au străduit, n-au reuşit să le strîngă pe toate : ţăranii şi meseriaşii ascundeau tablele în pătrăţele şi micile piese de şah, deşi asta putea să le atragă o cruntă pedeapsă. Oamenii din popor îndrăgiseră acel

joc inteligent. Adunîndu-se în locuri tainice, ei aşezau pe tabla de şah piesele de lemn şi le mînau în luptă. În astfel de împrejurări, îşi ziceau adesea unii altora:

— Hai să jucăm jocul care s-a dovedit mai puternic decît Împăratul nostru. Ce l-am mai înfrunta noi pe acest tărîm!...

Iar atunci cînd vreun băieţaş spunea că va deveni un comandant temut — zîmbi nenea Barbu — era sfătuit cu ironie:

— Încearcă mai întîi să comanzi soldaţii de lemn şi abia după aceea apucă-te de fapte mărețe..."

Pe cîmpul de luptă

A doua zi cînd Dănuț și Petrișor au venit din nou în vizită la Răzvan, nenea Barbu i-a întrebat:

— Ia spuneți-mi, băieți, voi ați înțeles de ce tabla de șah i s-a părut Împăratului doar un simplu pătrat, nu prea mare, în timp ce moșneagul cel înțelept spunea că este o întreagă țară?

Dănuț se uită întrebător la Petrișor. Acesta, cu o expresie de concentrare pe față, își pironi privirile în tavan. Răzvan se grăbi să vină în ajutorul prietenilor săi. Scoțîndu-și capul de după spatele tatălui său, șopti destul de tare:

— Pentru că pe tablă sînt multe pătrățele...

— Ia te uită, încă n-a început să meargă la școală, dar a și învățat să sufle, mormăi nenea Barbu. Eu am vrut ca Dănuț și Petrișor să se gîndească singuri la treaba asta.

Tatăl lui Răzvan luă o foaie de hîrtie albă și desenă pe ea un pătrat.

— Fiți atenți aici: un pătrat obișnuit, ca toate pătratele cu loc puțin, pe care nu te poți avînta prea mult. Dar iată ce se poate întîmpla!

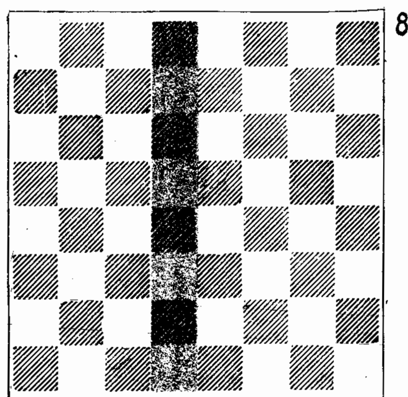
Nenea Barbu trase cîteva linii din partea de sus a pătratului pînă în partea de jos, după care uni cu aceleași linii drepte partea stîngă a pătratului cu cea dreaptă.

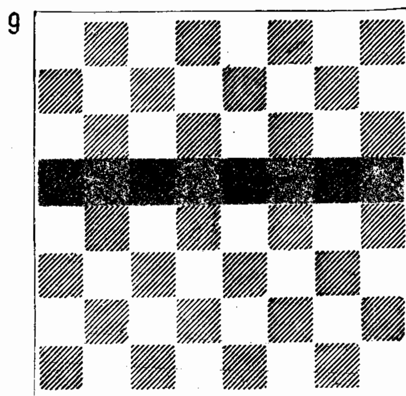
— Priviți cîte pătrate am obținut. Dar toate aceste pătrățele sînt la fel, ceea ce nu este interesant...

Nenea Barbu înnegri la repezeală cu un creion primul pătrățel din colțul pătratului mare. Caroul vecin îl lăsă alb, iar pe următorul îl înnegri. Apoi sări din nou peste un pătrățel alb, înnegrindu-l pe cel de alături.

— A ieșit la fel ca pe cutia de șah, spuse Petrișor, după ce nenea Barbu umplu cu negru ultimul pătrățel din colț.

— E adevărat. Numai că nu este o cutie, ci o tablă de șah. Uitați-vă, băieți, cu mai multă atenție: vedeți cîte rînduri de pătrățele sînt aici? Ele duc, ca niște drumuri, de sus în jos, de la stînga spre dreapta, atît drept, cît și oblic. Pînă mai adineauri





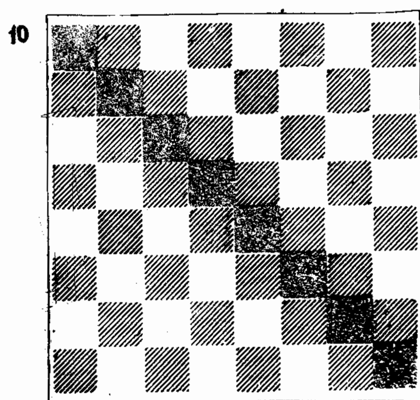
nu era decît un pătrat neîncăpător, şi uitaţi-vă cît de mult spaţiu avem în faţă !

— Parcă ar fi adevărate străzi pentru micile piese, remarcă Petrişor.

— Da, străzi şi străduţe, confirmă tatăl lui Răzvan. Doar că ele se numesc altfel. Şirurile drepte, în care un pătrăţel negru alternează cu unul alb, se numesc linii (8, 9). Iar un şirag de pătrăţele de aceeaşi culoare — vedeţi, cele înşirate colţ lîngă colţ — se numeşte diagonală. Cuvîntul este, fireşte, cam dificil pentru voi, dar încercaţi totuşi să-l ţineţi minte, pentru că mai tîrziu asta vă va fi de mare ajutor (10).

— Nimic deosebit, un cuvînt ca toate cuvintele — „diagonală“, se grăbi Răzvan să se remarce.

— Di-a-go-na-lă, repetară silabisind Dănuţ şi Petrişor. Di-a-go-na-lă.



— Acum număraţi cîte pătrate sînt într-o linie dreaptă, le propuse nenea Barbu.

Băieţii începură să numere toţi deodată carourile albe şi negre, împungînd fiecare carou cu degetul.

— Opt pătrăţele, constată Petrişor.

— Şi mie mi-au ieşit opt, încheie Dănuţ numărătoarea.

— Aşa e, foarte bine, fiecare linie are cîte opt pătrăţele.

Numai că nu e nevoie să vă ajutaţi cu degetele ...Dar o diagonală cîte pătrăţele are?

— Păi ele sînt diferite ... diagonalele astea, ripostară într-un glas Dănuţ şi Petrişor.

— Şi asta-i adevărat! Bine, atunci spuneţi-mi: cîte pătrăţele are diagonala cea mai lungă?

— Opt.

— Dar cea mai scurtă?

— Două.

Băieţii erau foarte mulţumiţi de faptul că se descurcau în străzile şi străduţele tablei de şah. Dar ei abia începeau să facă cunoştinţă cu această ţară în alb-negru. În locul foii de hîrtie liniate, nenea Barbu întinse pe masă o adevărată tablă de şah, din lemn. Alături erau împrăştiate piesele albe şi negre, deşertate din cutia lor. Tatăl lui Răzvan luă din grămadă un cal şi-l puse pe tablă.

— Dănuţ, închipuieşte-ţi că acest cal a căzut de pe tabla de şah, iar eu l-am ridicat de jos. Spunînd aceasta, nenea Barbu luă calul şi-l ascunse în palmă. Ia spune-mi tu, acum, unde stătea calul?

Dănuţ împinse cu degetul un pătrăţel de pe tablă.

— Ei, dar parcă ne-am înţeles: fără degete!

Dănuţ îl privea cam descumpănit pe nenea Barbu. Petrişor şi Răzvan nu ştiau nici ei cum să arate locul pe care stătuse calul, fără să pună degetul pe tabla de şah.

— Vedeţi, voi nu ştiţi să indicaţi poziţia unui cal pe tablă, iar pentru jucătorii de şah acesta este un lucru foarte simplu. Ei pot chiar să refacă întreaga bătălie a pieselor de lemn, să arate toate mişcările şi peripeţiile acestora. Pentru că fiecare cîmp se înseamnă într-un anume fel.

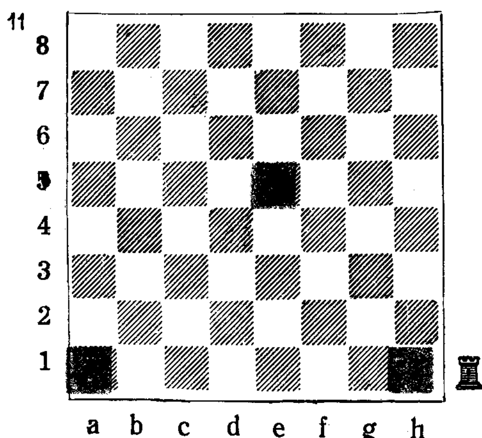
— Ce fel de cîmp? se miră Petrişor.

— Ah, da! îşi aduse aminte nenea Barbu. Am uitat să vă spun că pătrăţelele de pe tabla de şah se numesc cîmpuri. Fiecare pătrat este un cîmp.

Tatăl lui Răzvan aranjă pe tablă piesele albe. Rîndul de jos fu ocupat de turnuri, cai, nebuni, damă şi rege. În faţa lor se aliniară pionii.

— Voi ştiţi că tabla are opt rînduri. Dealtfel, ele se şi numesc aşa: rîndul unu, rîndul doi... trei, patru, cinci, şase, şapte şi opt. Rîndurile se numără de la marginea tablei pe care este aranjată oastea albă — figurile albe stau pe rîndul întîi, iar pionii

albi pe rîndul al doilea. Şi-acum, spuneţi-mi, pe ce rînduri se va alinia armata de piese negre? Dănuţ se întinsese să numere rîndurile cu ajutorul degetului arătător, dar îşi aduse aminte că acest lucru nu este permis şi îşi trase iute mîna înapoi. Pentru mai multă siguranţă, o strînse în pumn. În timp ce el se lupta cu degetele sale neascultătoare, Petrişor reuşi să numere rîndurile din ochi. El spuse că pionii negri trebuie să stea pe rîndul şapte, iar figurile negre pe rîndul opt. Nenea Barbu, îl lăudă pe Petrişor, apoi îi întrebă:



— Dar voi ştiţi să citiţi cifrele?

— Ştim! răspunseră băieţii în cor.

— Foarte bine. Numai că abecedarul jocului de şah nu este alcătuit numai din cifre. La începutul jocului, toţi pionii albi stau pe rîndul doi. Dar cum să-i deosebeşti pe unul de altul? Să spui: al patrulea din strînga sau al doilea din dreapta? E prea lung, prea complicat şi totodată incomod. Şahiştii au rezolvat lucrurile mult mai simplu: unele rînduri — acestea de aici — le-au notat cu cifre. Iar alte şiruri de pătrăţele — cele de aici — (şahiştii le numesc coloane) le-au însemnat cu litere (11). Şi-acum, copii, spuneţi-mi sincer: voi cunoaşteţi toate literele?

— Bineînţeles că toate! declară Răzvan, care păru chiar jignit că tatăl său îl întreabă un asemenea lucru.

— Iar te repezi înaintea celorlalţi? Ţine seama de faptul că Dănuţ şi Petrişor sînt mai mici decît tine. Ei, prieteni, ia spuneţi-mi cum staţi cu alfabetul? Îl ştiţi sau nu-l ştiţi?

Băieţii dădură din cap afirmativ. Dar îndată după aceea, Dănuţ recunoscu, puţin cam stînjenit, că el mai încurcă unele litere.

— Ei, asta nu e o nenorocire prea mare, cu timpul ai să te obişnuieşti, zîmbi nenea Barbu. În orice caz, va trebui să memoraţi bine măcar începutul alfabetului.

Tatăl lui Răzvan le explică apoi că prima coloană de pătrăţele de la colţul negru de jos pînă la cel alb de sus se înseamnă cu litera: „a". Apoi urmează coloana a doua — „b", coloana a treia — „c" şi aşa mai departe: „d", „e", „f", „g" şi, în sfîrşit,

a opta coloană, „h". Ele se pronunţă „a", „be", „ce", „de", „ef", „ghe" şi „haş".

Chipurile băieţilor căpătaseră un aer de plictiseală — alfabetul şahului li se păruse dificil şi neinteresant. Nenea Barbu observă de îndată acest lucru.

— Ce e, copii, v-aţi întristat ? Nu e chiar atît de complicat cum vi se pare. În schimb, acum putem să denumim exact fiecare cîmp de pe tablă. Denumirea unui cîmp se compune dintr-o literă şi o cifră. Iată, de exemplu, cîmpul de jos, din stînga. El se găseşte în coloana literei „a" şi în rîndul cifrei „1". De aceea cîmpul se va numi „cîmpul a1". E clar ? „a şi unu". Pe cîmpul „a1" se găseşte, la începutul jocului, unul din cele două turnuri albe (11). Dar ia spuneţi-mi, pe ce cîmp se găseşte celălalt turn alb ?

Băieţii se apucară să treacă mintal în revistă literele alfabetului. Primul răspunse Petrişor :

— Pe cîmpul „haş întîi".

— Nu se spune „haş întîi", ci „haş unu", îl corectă nenea Barbu. Vedeţi, dacă Dănuţ ar fi cunoscut notaţia din jocul de şah, adică literele şi cifrele, el mi-ar fi răspuns cu uşurinţă unde trebuie să pun calul. Calul pe care l-am luat de pe tablă stătea pe cîmpul e5. Ei, dar văd că aţi cam obosit, dealtfel e şi destul de tîrziu.

— Dar cînd o să începem să jucăm şah ? întrebă Dănuţ cu timiditate.

— Curînd, dragă Dănuţ, curînd, promise nenea Barbu. Vom termina cu abecedarul şi apoi vom începe să facem cunoştinţă cu fiecare piesă de şah în parte.

Înainte, numai înainte!

A doua
zi diminea-
ța, Dănuț nu-și
mai aducea aminte
cu nici un chip cum
se numește ultima
literă care se în-
trebuințea-
ză în
jocul de șah. Se stră-
duise atîta să-și amintеas-
că, încît se oprise chiar din
mestecatul mărului mare și
roșu pe care i-l dăduse mai-
că-sa. — Mănîncă-l, îi spuse
mama. Hai, mănîncă-l, nu-l
mai mozoli atît. Lui Dănuț ceva i
se păru cunoscut în cuvintele ma-
mei și, deodată, îi reveni în minte
ultima literă din jocul de șah. — Nu
„hai“, ci „haș“! izbucni cu bucurie
Dănuț. Maică-sa îl privi alarmată și puse
mîna pe fruntea băiatului, să vadă dacă
nu cumva are temperatură. Dar Dănuț muș-
ca din măr cu poftă, ca și cum nimic nu s-ar
fi întîmplat! — „Haș“ este ultima literă din
jocul de șah, îi explică el. Nu puteam deloc
să-mi aduc aminte... Mama nu știa nimic despre
diferitele litere ale șahului, dar n-a mai stat să-l
întrebe, pentru că Dănuț ar fi întîrziat cu sigu-
ranță la grădiniță. Acolo, copiii alcătuiau din cuburi
diferite cuvinte. Dănuț cu Petrișor formau și ei tot felul
de cuvinte, căutînd să folosească mai ales literele știute din
jocul de șah. Dar lecțiile de șah s-au întrerupt pe neaștep-

tate. Dănuț și Petrișor au aflat curînd că nenea Barbu plecase într-o deplasare. Răzvan, văzînd că băieții se întristează, i-a liniștit însă repede:

— Nu e nimic, chiar dacă tata lipsește, am să vă arăt eu cum se mișcă pionul. El se mișcă foarte simplu, o să vedeți...

După fiecare joc, Răzvan nu strîngea piesele de șah în cutie, ci le așeza pe tablă în poziția inițială. Oștirile de lemn stăteau în rînduri precise, ordonate, părînd că așteaptă doar o comandă ca să se avînte în luptă. Răzvan luă un pion și îl mută cu două cîmpuri înainte.

— Pionii se mișcă înainte cu un cîmp, începu el să explice, străduindu-se să nu facă pe grozavul.

— Ai spus cu un cîmp, dar l-ai mișcat cu două cîmpuri înainte, se grăbi Petrișor să-l prindă pe „profesor" cu greșeala.

Răzvan se uită încruntat la Petrișor, dar se stăpîni.

— Doar o singură dată, la prima sa mutare, pionul poate înainta cu două cîmpuri deodată. Iar după aceea, numai cu cîte un singur cîmp. Și de fiecare dată drept înainte, numai înainte.

Răzvan puse din nou mîna pe același pion și îl mută înainte cu încă un cîmp. Apoi cu încă unul. De cîte ori pionul făcea cîte un pas, el trecea de pe un cîmp alb pe unul negru, apoi din nou pe un cîmp alb.

După trei asemenea mutări, pionul alb ajunse în fața unui pion negru, aflat la locul său, și nu mai putu înainta. Atunci Răzvan înlătură de pe tablă toate piesele negre, ca să poată arăta în continuare, fără ca ele să-l stînjenească, cum înaintează pionul.

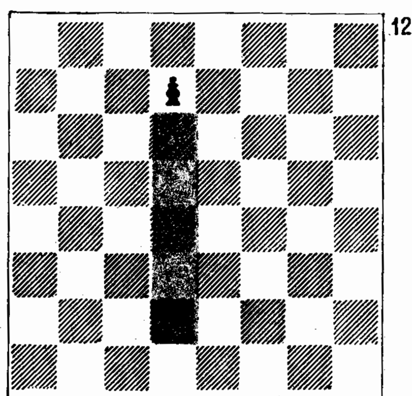
— Pionul merge tot timpul drept înainte, iar atunci cînd ajunge față în față cu un alt pion sau cu o altă piesă, el nu mai poate merge mai departe (12).

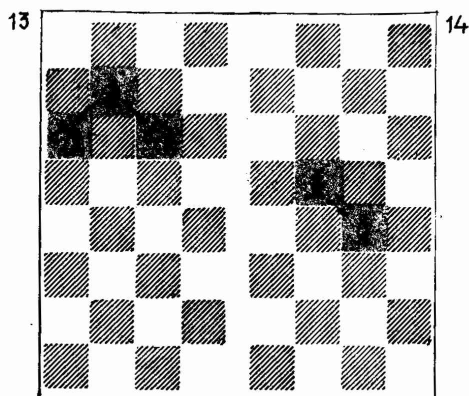
— Atunci, n-are decît să înlăture această piesă! propuse Petrișor.

— Nu, asta e împotriva regulilor jocului. Pionul bate numai oblic, pe diagonală, atît în stînga, cît și în dreapta sa, dar numai pe cîmpul vecin (13).

Spunînd aceasta, Răzvan plasă pe diagonală, față de pionul alb, un pion negru.

— Dacă albul e la mutare, pionul alb îl poate bate pe cel negru, iar dacă este rîndul negrului să mute, atunci pionul negru îl poate bate pe cel alb (14). E clar?


12


13 14

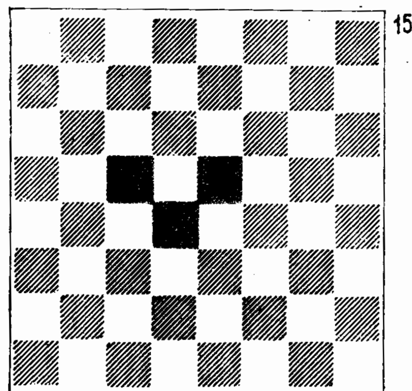
Răzvan luă mai întîi de pe tablă pionul negru și așeză în locul lui pe cel alb. Pe urmă, așeză ambii pioni la locurile lor și ridică de pe tablă pionul alb, iar în locul acestuia îl puse pe cel negru. Era limpede că fiecare din cei doi pioni îl poate bate pe celălalt, dacă e rîndul lui să mute. Și Răzvan plasă din nou un pion alb în mijlocul tablei, iar în fața lui, pe diagonale, așeză într-o parte un pion negru, iar în partea cealaltă un cal negru (15).

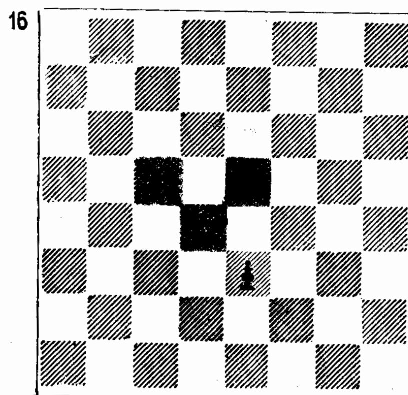
— Acum pionul poate să bată oblic și în dreapta și în stînga sa. Ia spune, Dănuț, tu pe cine ai bate, pionul sau calul ?

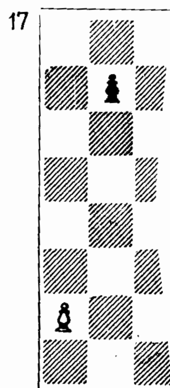
— Calul... răspunse Dănuț, dar fără prea multă convingere.

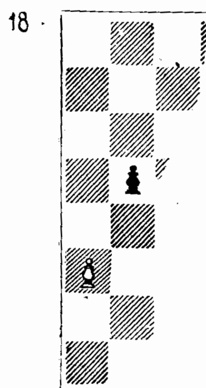
— Bravo... e mai bine să „înghiți" calul, pentru că e mai important decît pionul, aprobă „profesorul".

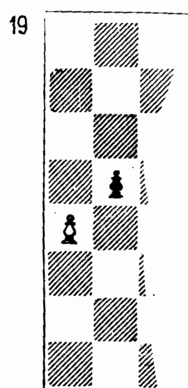
Atunci Petrișor luă un alt pion negru și îl plasă oblic față de cel alb, dar nu înaintea acestuia, ci înapoia lui (16).


15


16







— Dar, în poziția aceasta, pionul alb îl poate bate pe cel negru ?

— Nu, pionul se mişcă şi bate numai înainte. Ia uitaţi-vă ! Răzvan aşeză pionul alb pe cîmpul a2, iar pionul negru pe cîmpul b7 : Cine cîştigă după părerea voastră ?

— Albul cîştigă, spuse Dănuţ, pentru că Răzvan le tot arătase cum bate pionul alb piesele negre (17).

— Hai să încercăm, propuse Răzvan. Mută pionul alb !

Dănuţ mută cu grijă pionul înainte cu un pătrăţel, iar Răzvan îl împinse pe cel negru cu două pătrăţele înainte (18). Şi atunci cînd Dănuţ îşi avansă din nou pionul, acesta se pomeni pe diagonală faţă de cel negru, şi Răzvan îl doborî cu zgomot (19).

— Hai, încă o dată ! îl rugă Dănuţ. Acum ştiu cum trebuie să merg. Şi el mută cu hotărîre pionul alb înainte cu două cîmpuri. Dar Răzvan, drept răspuns, îşi avansă pionul cu un singur cîmp, astfel că la mutarea următoare Dănuţ trebui să-şi aşeze din nou pionul în bătaia celui negru. Răzvan zîmbi :

— Acum ai înţeles ce se întîmplă ? În această poziţie, cel ce mută primul pierde. Dar ştiţi, băieţi — continuă Răzvan — eu nu v-am vorbit încă despre o regulă foarte importantă. Voi credeţi că pionul este soldatul cel mai mic şi cel mai slab de pe tabla de şah ? Uite că nu este aşa ! El este mic şi slab înainte de a ajunge la marginea opusă a tablei, dar în momentul în care a ajuns la ultimul rînd, pionul se poate transforma în oricare altă piesă.

— Cum adică să se transforme în altă piesă ? întrebară într-un glas Dănuţ şi Petrişor.

— Foarte simplu! Luăm pionul de pe tablă, iar în locul lui, pe ultimul rînd, așezăm orice piesă vrem — damă, turn, cal sau nebun. Singurul pe care nu-l putem pune în locul pionului este regele, pentru că o armată nu poate avea doi regi. Dar nici pionul nu poate rămîne în continuare pion, pentru că el nu merge înapoi, iar înainte nu mai are unde.

Cine va fi pus „la colț"?

... Dănuț înainta cu perseverență, încetul cu încetul. Un pas, încă unul și încă unul. Cu cît avansa, cu atît apăreau mai mulți dușmani. Ei amenințau să-l doboare pe Dănuț, să-l măture de pe fața pămîntului. Dar el nu dădea nici un pas înapoi — înainte, numai înainte! Pe lîngă el trecea în goană neagra cavalerie inamică, turnurile amenințătoare înaintau spre el, se apropia infanteria dușmană. Unul dintre inamici se nimeri foarte aproape de Dănuț, puțin oblic față de el. Dănuț reuși să-l doboare pe dușman și să-i ia locul. După care porni din nou la atac, pas cu pas. Prin vîltoarea și învălmășeala bătăliei, Dănuț pătrunse în spatele dușmanului. Atunci, comandatul îi spuse: — Bravo, Dănuț! Ai fost ostașul cel mai curajos și cel mai iute. De-acum înainte însă n-o să mai trebuiască să mergi pe jos și să avansezi pas cu pas. Acum poți să devii cavalerist, tanchist sau artilerist. Poți să devii chiar și un mare comandant. Trebuie doar să alegi! De atîta fericire și mîndrie, lui Dănuț i s-a tăiat răsuflarea. E plăcut să te simți neînfricat, să fii conștient că ți-ai făcut dato-

ria. Numai că el nu ştia ce să devină. Îl ispitea să fie un călăreţ aprig, dar ar fi vrut să ajungă şi mare comandant. „Dar am să pot oare...?“ se gîndi Dănuţ... şi se trezi. Se trezi şi înţelese că avusese un vis, un vis din lumea şahului, în care el, Dănuţ, era un pion — un mic şi curajos pion care străpunsese poziţiile inamicului, ajungînd pînă la ultimul rînd, dar care nu ştia ce să devină. La scurtă vreme după ce se trezise din vis, Răzvan bătu la uşa locuinţei lui Dănuţ şi-i spuse că tatăl său îl roagă să treacă pe la ei.

— A venit tatăl tău? se bucură Dănuţ.

— Încă de ieri, confirmă Răzvan.

— Mergem?

Pînă la Răzvan nu era departe, trebuiau să străbată doar un coridor. Uşa le-o deschise chiar nenea Barbu, care, văzîndu-l pe Dănuţ, îl întrebă:

— Păi bine, frăţioare, de ce-ai venit singur? Eu zic să prezentăm echipa completă. Aşa că, dragă Dănuţ, du-te după Petrişor.

Bineînţeles, Petrişor se bucură şi el că îl cheamă nenea Barbu şi, după numai cîteva minute, băieţii stăteau cu toţii la masă, în faţa tablei de şah.

— Ştiţi, Răzvan ne-a explicat cum se mişcă pionul, se grăbi Petrişor să raporteze. Răzvan îşi plecă ochii în jos, ca şi cum s-ar fi făcut vinovat de ceva.

— Ştii, tată, nu le-am explicat ce piesă trebuie să pui în locul pionului cînd acesta ajunge la ultimul rînd.

— Păi, ce era de explicat aici? se miră tatăl lui Răzvan. Bineînţeles, damă!

— Dar, conform regulilor, poţi să transformi pionul în orice piesă...

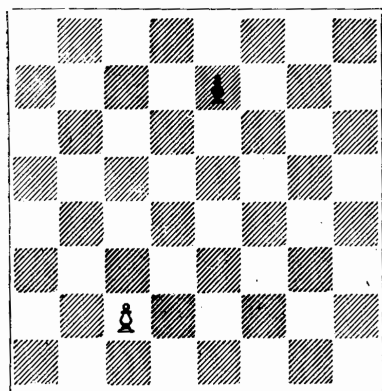
— E adevărat! Dar rareori se recurge în acest caz la cal, turn sau nebun. Prin urmare, socotiţi că pionul se transformă în damă! Iar cum se ajunge la asta, se pare că aţi şi aflat.

Nenea Barbu aşeză un pion alb pe cîmpul c2 şi unul negru pe cîmpul e7 (20).

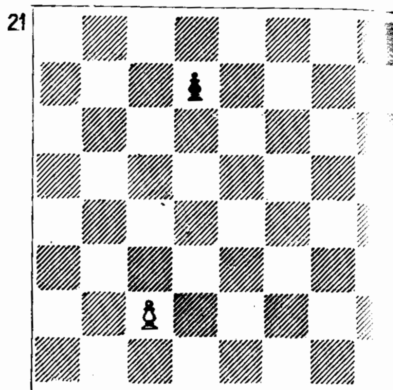
— Ei, ia să văd acum, şahiştilor, care dintre pioni se transformă mai repede în damă? Ca de obicei, începe albul.

— Albul se transformă mai repede, socotiră la iuţeală Dănuţ şi Petrişor.

— Şi acum? întrebă nenea Barbu şi mută pionul negru pe cîmpul d7 (21).


20

21



Dănuţ vru să spună că tot pionul alb — pentru că el va porn[i] mai devreme la drum, dar i se păru că la mijloc e o păcăleal[ă]. De data asta, nu se grăbi nici Petrişor — doar nu degeaba muta[se] nenea Barbu pe un alt cîmp...

Dănuţ se apleca asupra tablei de joc. Se străduia să-şi imagineze cum se deplasează cei doi pioni unul în întîmpinarea celuilalt. Iar Petrişor îi aruncă o privire lui Răzvan şi văzu că acest[a] se uită la ei plin de nerăbdare, ca şi cum i-ar îmboldi — ei, ha[i] odată, hai!...

În aceeaşi clipă, Petrişor îşi aminti că Răzvan le arătase data trecută o asemenea poziţie şi anunţă satisfăcut:

— Pionul negru va deveni damă!

— De ce? Doar primul va porni la drum cel alb...

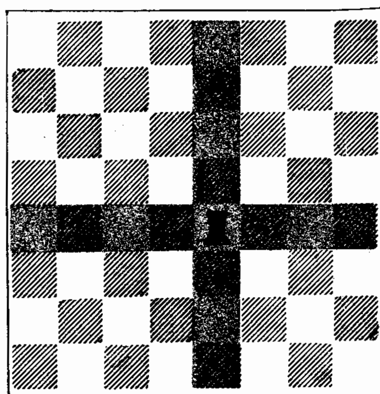
— Pentru că pionul negru va „înghiţi" pionul alb! Vreţi să vă arăt? Dănuţ înţelese şi el acum despre ce e vorba şi zîmbi uşurat. Nenea Barbu zîmbi şi el.

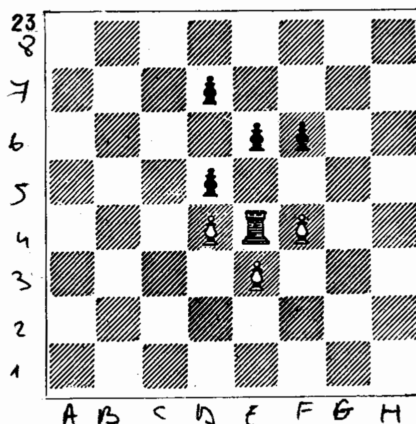
— Văd că Răzvan v-a învăţat totuşi cîte ceva. Iar tu, băiete, nu-ţi da prea multă importanţă şi nu face pe grozavul. Nenea Barbu îşi bătu fiul cu mîna pe umăr şi continuă: Iar acum, haideţi să facem cunoştinţă cu altă piesă. Spuneţi-mi, cine ocupă pe tabla de şah toate colţurile?

— Turnurile! Turnurile! răspunseră băieţii în cor.

Nenea Barbu luă un turn negru şi-l aşeză pe tabla goală (22).

— Am putea spune că turnul are un caracter „drept": el se mişcă numai în linie dreaptă — înainte, înapoi, la stînga la dreapta, pe orice distanţă. Dacă turnul întîlneşte în drumul său o piesă inamică, el poate să înlăture această piesă şi să se aşeze în locul ei. Dacă însă are în drum piese proprii, turnul


22


23

nu poate trece de ele (23). Turnul se simte foarte prost într-o înghesuială de piese. Uitaţi-vă aici, de pildă. Pionul negru ameninţă să ia turnul, iar acesta, aflîndu-se chiar în centrul tablei, nu are unde să se ducă, pentru că toate drumurile sînt blocate chiar de pionii proprii.

— Dar şi turnul poate să ia un pion negru ! spuse Dănuţ şi se întinse spre tabla de şah, ca să arate care anume pion poate fi bătut de către turn.

— Stai aşa, ai uitat înţelegerea noastră de a nu pune mîna ? se încruntă nenea Barbu. Pe ce cîmp se află pionul ?

— Pe cîmpul e6, preciză Dănuţ destul de repede.

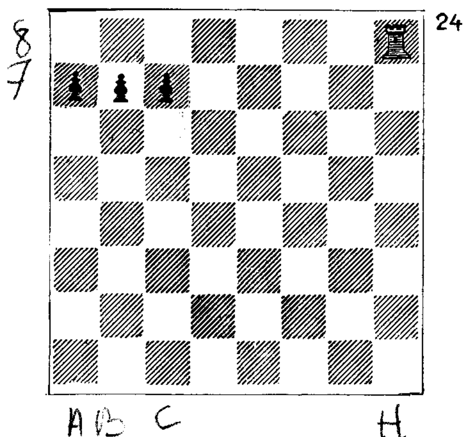
— Dar atunci turnul va fi bătut de un alt pion negru, spuse Petrişor.

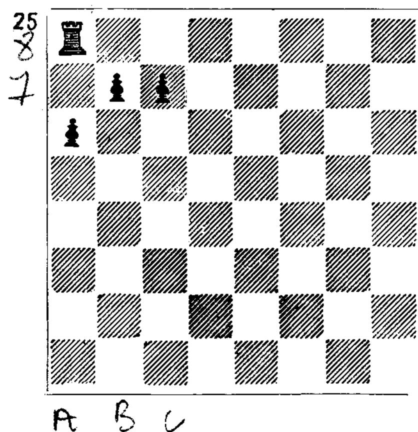
— Ei, şi ce, numărul de piese are să rămînă acelaşi !

— Nu, Dănuţ, nu-i avantajos să dai turnul pentru un pion, pentru că turnul este mult mai puternic ca pionul. Se poate spune că turnul valorează aproximativ cît cinci pioni la un loc. Da, da, nu te mira. Turnul are posibilitatea să zburde pe toată tabla de şah şi să-i provoace astfel inamicului pierderi grele.

— Însă pionul poate să ajungă damă ! încercă Dănuţ să ia apărarea celor mai mici luptători din jocul de şah, dar nenea Barbu clătină din cap :

— Aceste minunate transformări nu se petrec chiar atît de des şi ele au loc de obicei numai către sfîrşitul jocului. La începutul şi la mijlocul partidei, pionul este totuşi cu mult mai slab decît celelalte piese. Şi în lupta şahistă pier foarte mulţi pioni. Dar tu nu trebuie să te necăjeşti pentru asta, Dănuţ, pentru că totul nu e decît un joc, un joc de şah.





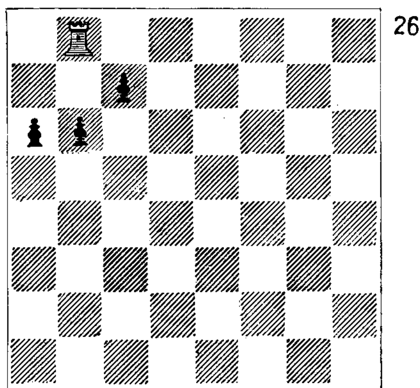
Nenea Barbu mută cu gesturi largi turnul de pe un cîmp pe altul, arătîndu-le băieţilor cum se vîntură pe tabla de şah. Pe urmă, plasă pionii negri pe cîmpurile a7, b7 şi c7, iar turnul alb îl aşeză într-un colţ, pe cîmpul h8.

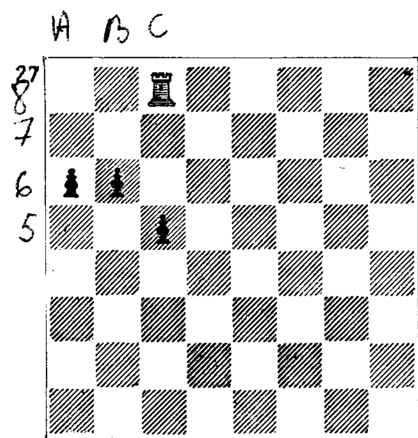
— Ei, ia să văd cum o să atacaţi pionii ? (24)

Petrişor propuse mutarea turnului pe cîmpul a8, dar nenea Barbu mută pionul cu un cîmp înainte şi acum acesta era apărat de un alt pion (25).

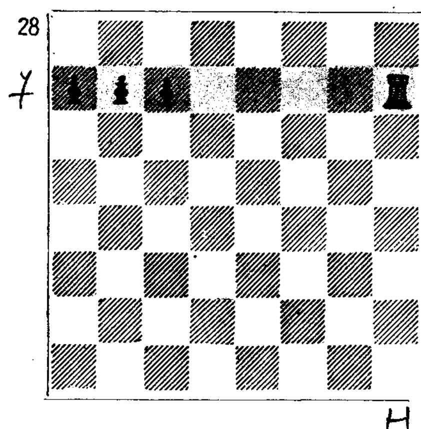
Petrişor atacă acest pion vecin, dar nenea Barbu păşi din nou cu un cîmp şi acum pionul „b" era sub apărarea vecinului său, pionul „c" (26).

Petrişor continua să atace cu încăpăţînare pionii pe la spate. De data asta, el mută turnul pe cîmpul c8, dar şi pionul respectiv avansă, însă nu cu un singur cîmp, ci cu două, într-o poziţie în care nu putea fi luat, deoarece pionul b6 ar bate turnul (27).





— În felul acesta n-ai să reușești multă vreme să bați nici unul dintre pioni, pentru că nu-i ataci corect, spuse nenea Barbu. Cînd pionii se află pe un singur rînd, e mai bine să-i ataci dintr-o parte. Uite așa! Și nenea Barbu așeză turnul pe cîmpul h7 (28).



De îndată, atît Petrișor, cît și Dănuț și-au dat foarte bine seama că, oricum s-ar mișca pionii negri, unul din ei va cădea chiar la mutarea următoare, iar mai tîrziu nici ceilalți nu vor scăpa.

— Turnul este o piesă impunătoare, cu greutate, observă nenea Barbu. Numai că el are nevoie de spațiu, de linii deschise, degajate.

— Cum adică deschise? se miră Petrișor.

— Se numesc linii deschise cele pe care nu mai sînt alți pioni, nici proprii, nici adverși. Dar noi nu știm încă totul despre turn. Se spune că, odinioară, turnurile se plasau în centrul tablei și înaintea pionilor. Turnurile războinice se avîntau numaidecît în luptă, dar nu aveau cum să se desfășoare, pentru că de jur împrejur se aflau numeroase piese proprii și inamice, într-o mare înghesuială. Turnurile se mișcau cu greu în mijlocul acestei mulțimi de piese și-și stînjeneau propria armată. Atunci s-a hotărît ca ele să fie plasate în colțuri — nu ca pedeapsă, ci pentru a nu putea să se năpustească în luptă înainte de vreme, ci să aștepte pînă cînd terenul se va mai elibera puțin, iar ele vor avea mai mult spațiu, mai multă libertate de mișcare. Poate că lucrurile nu s-au petrecut chiar așa, își încheie povestirea nenea Barbu, dar că turnul nu trebuie să se grăbească să intre în luptă — asta e sigur.

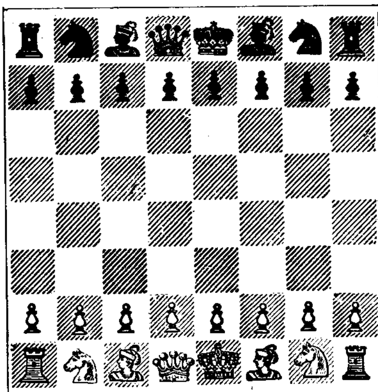
Dănuț își închipui cum pe ulițele pustii ale tablei de șah se mișcă, plin de importanță, turnul — o piesă foarte simplă, „dreaptă“, ușor de înțeles. Se deplasează numai în linie dreaptă, fără să... taie colțul.

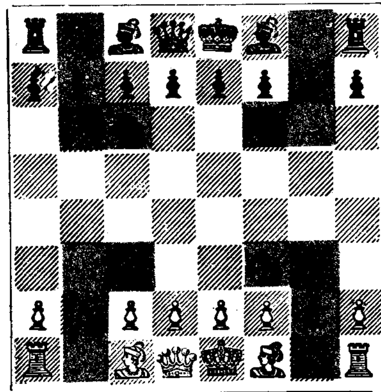
Cînd, împreună cu Petrișor, ieși de la Răzvan, Dănuț se îndreptă spre casă, mergînd numai în linie dreaptă, asemenea unui turn.

Căluții cei zburdalnici

Dănuț și Petrișor ardeau de nerăbdare să afle cît mai repede amănunte despre cal. Calul li se părea a fi piesa cea mai interesantă, cea mai atrăgătoare. Într-adevăr, ce este turnul ? Cum se mișcă e limpede, dar ce este, cu ce poate fi comparat el ? Cu un tanc ? Cu un tun ? Seamănă și nu prea seamănă. Este totuși o piesă cam... confuză. Pe cînd calul... calul e cu totul altceva ! Poți să-ți imaginezi de îndată un călăreț viteaz. Calul pe care îl călărește ba se ridică în două picioare, ba merge în buestru, ba sare într-o parte... Iar atunci cînd e nevoie, se avîntă în atac, sărind peste obstacole. Dar cum se comportă calul pe tabla de șah ? Răzvan le-a spus odată, în curte, că în șah mișcarea calului are forma literei „L", dar lucrul acesta nu le era prea limpede. De aceea, băieții așteptau cu nerăbdare ca tatăl lui Răzvan să le vorbească din nou despre jocul de șah. Ei sperau că acum o să-i vină rîndul și calului, pentru că el stă alături de turn. Pentru orice eventualitate, Dănuț repeta în sinea sa : „be unu", „ghe unu", „be opt", „ghe opt" — denumirile cîmpurilor pe care se află caii la începerea jocului. Oare încotro se vor îndrepta ei cînd vor porni în galop ? ... Pe masă, în fața lui nenea Barbu, se afla tabla de șah pe care erau așezate piesele. Un rînd compact de pioni apăra figurile.

29





— Nici o piesă nu se poate mişca pînă cînd pionii nu-i elibereazǎ calea. Absolut nici una, în afară de cal, spuse nenea Barbu. Calul nu are o bătaie lungă, dar, în schimb, este o piesă sprintenă, abilă, care poate sări. Felul cum se mişcă această piesă — calul — e cel mai greu de ţinut minte, dar fără asta nu veţi putea juca şah. Uitaţi-vă cu toată atenţia ! Calul merge în felul următor : un cîmp în linie dreaptă şi încă unul în diagonală, oblic. Drept şi oblic. Drept şi în diagonală ! În orice direcţie. Şi dacă în drumul lui întîlneşte vreo piesă oarecare, calul sare peste ea.

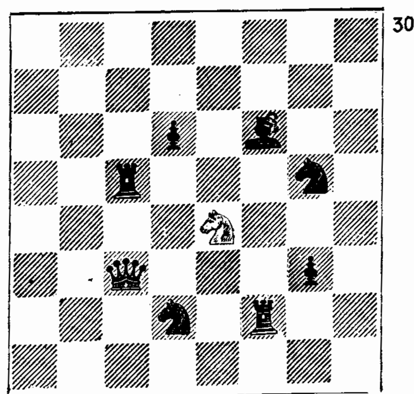
Nenea Barbu luă calul de pe cîmpul b1 şi-l aşeză pe cîmpul c3, apoi, urmînd la mutare negrul, duse calul de pe cîmpul b8 pe cîmpul c6. Celălalt cal alb sări de pe cîmpul g1 pe cîmpul f3. Calul negru, cel de vizavi, răspunse printr-o săritură asemănătoare — de pe cîmpul g8 pe f6.

— Vedeţi, pionii stau pe locurile lor, iar caii au şi intrat în joc. Mişcarea calului seamănă cu litera „L“. Ea mai seamănă însă şi cu un semafor de cale ferată, adică litera „L“ răsturnată cu capul în jos (29).

— Dacă în drumul calului se află vreo piesă, el o poate doborî ? întrebară amîndoi deodată, Dănuţ şi Petrişor.

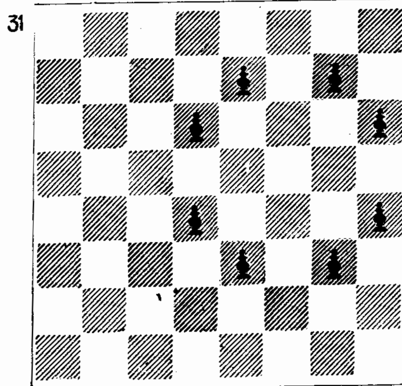
— Nu, calul bate numai pe cîmpurile pe care sare. Priviţi tabla. El poate să bată oricare din aceste piese (30). Una singură, la alegere... Dar, ia spuneţi-mi, unde trebuie plasat calul, ca să poată bate pe oricare dintre pionii negri ? (31)

Primul reacţionă Petrişor, care arătă că, în această situaţie, calul alb trebuie plasat pe cîmpul f5.



30

31



— Dar care este locul din care calul are cele mai puține mutări? își continuă întrebările nenea Barbu.

— Colțul! răspunseră Dănuț și Petrișor.

— Foarte bine. A plasa calul în colț înseamnă „a-l pedepsi" aspru. Atunci cînd se găsește într-unul din colțuri, el are posibilitatea să facă numai două mutări și, în această poziție, poate fi prins foarte ușor.

— Cum să-l prinzi, dacă poate sări peste piesă? întrebă Răzvan pe neașteptate. De obicei, el căuta să nu pună întrebări deoarece socotea că știe aproape totul despre șah.

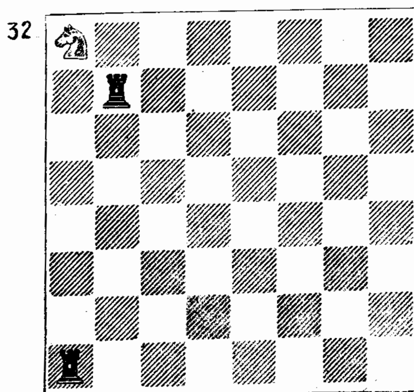
— Tocmai tu, care faci pe „profesorul", nu știi asta? zîmbi hîtru nenea Barbu. Dacă eu îți atac calul, ce faci?

— Îl mut pe un alt cîmp.

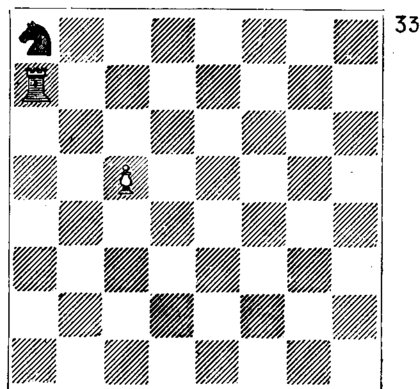
— Dar dacă pe oricare din cîmpurile unde ar sări calul tău el va putea fi doborît de piese adverse?

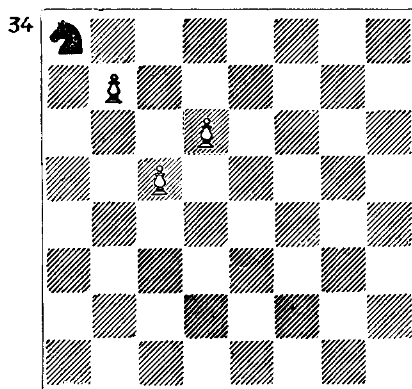
Răzvan, nemulțumit, ridică din umeri.

32



— Deci, iată cum poate fi încolțit un cal. Rețineți: ca să prinzi un cal, trebuie să-l ataci și, în același timp, să-i tai toate căile de retragere. Acest lucru este cel mai ușor de făcut atunci cînd calul se află într-un colț. Priviți cum cele două turnuri au prins calul (32). Turnul și un pion de asemenea pot învinge calul

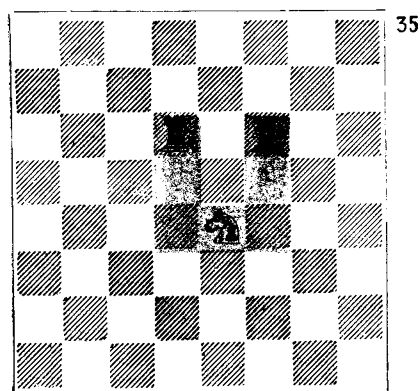

33

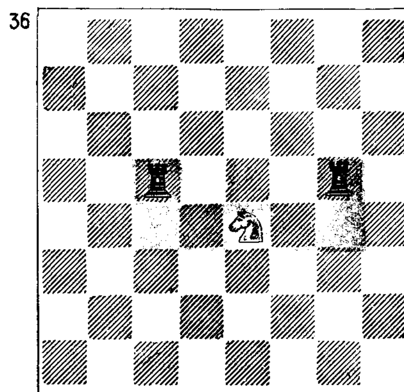

34

(33). Chiar şi nişte bieţi pioni, singuri, neajutoraţi, doboară un pursînge aflat în colţ (34).

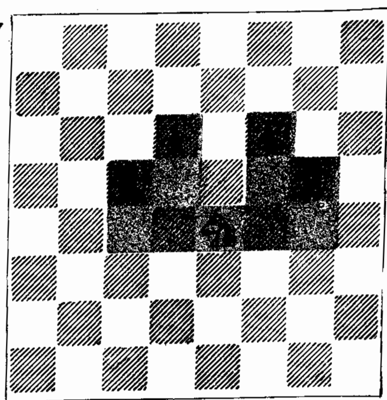
— Ce mai pursînge! rosti Petrişor dezamăgit. Toţi îl pot prinde... Cu alte cuvinte, el este cel mai slab?

— Da, în colţ, calul se simte tare prost, dar în largul tablei este foarte sprinten şi poate provoca o mulţime de neplăceri. Aţi văzut adineauri: cînd se află în centrul tablei de şah, calul bate opt cîmpuri în acelaşi timp. Şi dacă pe aceste cîmpuri se află piese adverse? Vă imaginaţi ce panică se produce? Atacul calului asupra a două sau mai multe piese în acelaşi timp se numeşte „în furcă" (35). Uitaţi-vă, nu-i aşa că seamănă cu o furcă înfiptă concomitent în amîndouă turnurile? Negrul va putea să salveze numai unul din turnuri, pe cînd celălalt va rămîne sub bătaia calului şi va fi doborît. „Furca" ne mai apare şi sub altă


35


36

37



formă, mai largă (36). Acestea sînt „furci cu doi dinți", dar cine dintre voi poate să-mi arate o „furcă cu patru dinți" ?

Dănuț se gîndi că dacă unești două „furci" din cele arătate de nenea Barbu, vei obține o „furcă cu patru dinți" (37). El își exprimă această presupunere și nenea Barbu îl lăudă.

— Dar cine e mai puternic, calul, sau turnul ? se interesă Dănuț. Acum îi plăcea calul cel sprinten, acest pursînge al jocului de șah, și ar fi vrut ca el să fie mai puternic decît turnul încăpățînat și atît de uniform în mișcări. Nenea Barbu însă îl mîhni cu răspunsul său :

— Se întîmplă, uneori, ca un cal să fie mai puternic decît un turn, dar, de cele mai multe ori, turnul este mai puternic. Nu uitați. Turnul este foarte rapid — din două mișcări, el poate să ajungă pe orice cîmp. Ia să facem socoteala : cîte mutări îi trebuie unui cal ca să ajungă din colțul a1 în colțul h8 ?

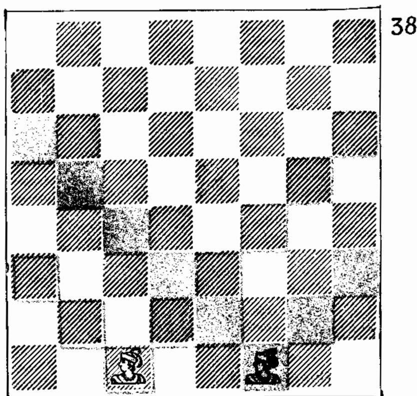
Dănuț și Petrișor se apucară să socotească de cîte ori va trebui calul să-și facă mutarea în formă de „L", pentru ca să aducă la îndeplinire misiunea dată de nenea Barbu. Dar era greu să-ți reprezinți în minte toate săriturile calului și băieții se încurcară. Atunci, Petrișor plasă în colțul a1 un cal alb și începu să facă cu el mutări pe tabla de șah. A reieșit că pentru a ajunge dintr-un colț în altul, de exemplu din a1 în h8, unui cal îi trebuie cel puțin șase mutări. Într-adevăr, în această privință, el nu se poate măsura cu turnul.

Dănuț își aduse aminte, nici el nu știa de ce, de micul căluț-ponei cu care sînt plimbați copiii la Grădina zoologică. Iar turnul i se păru acum asemănător unui camion gonind în viteză pe o stradă largă.

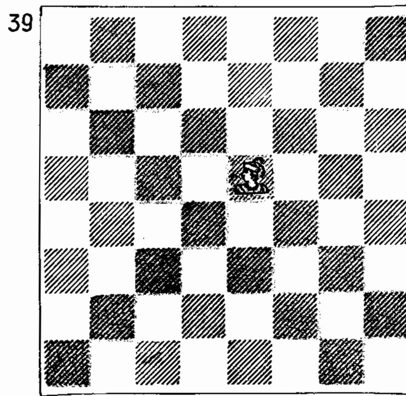
Mai tîrziu, după ce ajunse acasă, Dănuț se gîndi că totuși calul este o piesă foarte interesantă. Cine mai poate sări atît de aprig peste șirurile de soldați, fie ei ai lui sau inamici, cine îl poate prinde atît de abil pe dușman în „furcă" ? Și Dănuț începu să sară într-un picior pe dușumeaua în carouri a bucătăriei, asemănătoare cu o tablă de șah. Toate săriturile lui semănau cu litera „L" — drept și oblic, drept și oblic...

Despre nebunii care nu sînt... nebuni

Dacă lui Dă-
nuț i s-ar fi spus
că nebunii fac par-
te dintre piesele ușoa-
re, ar fi rămas oarecum
surprins. Dar, pînă la
urmă, s-a lămurit că în
jocul de șah nebunii se nu-
mesc figuri ușoare. La fel ca
și caii... În timp ce damele
și turnurile sînt figuri grele.
Despre toate acestea le-a po-
vestit Răzvan, pentru că ne-
nea Barbu plecase din nou în
deplasare. Răzvan le-a mai
spus că nebunul are nevoie nu-
mai de o jumătate de tablă.
Și în timp ce se aflau în
curte, Răzvan le-a poves-
tit atîtea lucruri intere-
sante, încît Dănuț și
Petrișor de-abia aș-
teptau să ajungă
la el acasă, ca să
se așeze cu toții
în fața tablei
de șah. Răz-
van le-a ex-
plicat bă-
ieților că
nebunii
se mișcă numai pe diagonală, pe acele diagonale de care prietenii aflaseră atunci cînd au făcut cunoștință cu tabla de șah. Nebunul, care la în-


38

39



ceputul jocului se află pe un cîmp negru, în timpul desfăşurării partidei de şah se va mişca numai pe şirurile de cîmpuri negre şi, pentru acest motiv, se numeşte nebun de cîmpuri negre (38). În cadrul fiecărei tabere există un nebun de cîmpuri negre şi unul de cîmpuri albe — cel care de la bun început se mişcă numai pe cîmpurile albe.

— Dar de ce — îi întrebă Răzvan — nebunul are nevoie numai de o jumătate de tablă ?

Dănuţ şi Petrişor se uitară unul la altul şi ridicară din umeri.

— Iată de ce — explică Răzvan — pentru că orice nebun se mişcă numai pe cîmpuri de o singură culoare, care reprezintă ca număr o jumătate a tablei de şah ; pe cîmpuri de altă culoare, adică pe cealaltă jumătate a tablei de şah, el nu poate să ajungă. Aţi înţeles ?

Explicaţia lui Răzvan nu li se păru băieţilor prea limpede : doar nu putem tăia tabla de şah în pătrate albe şi pătrate negre, pentru că atunci nu va mai rămîne nici un fel de tablă şi vor fi doar nişte diagonale disparate şi stinghere. Răzvan îşi dădu seama că nici de data asta nu este la înălţime ca „profesor de şah" şi încercă să îndrepte situaţia :

— Mai bine să vă povestesc cum se luptă nebunii. Unde are nebunul posibilitatea să facă cele mai multe mutări ?

— La mijloc... răspunse Petrişor primul.

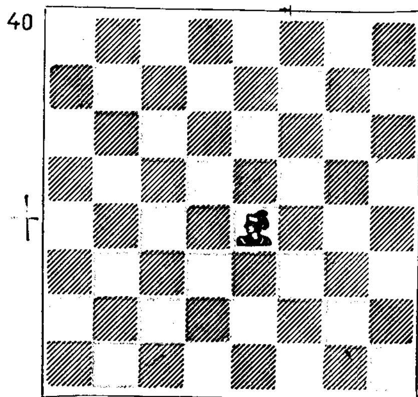
— Aşa e, în centru. Dar de pe ce cîmpuri ?

— De pe cîmpul d4 şi de pe cîmpul e5, spuse Dănuţ (39).

— Nu, de pe cîmpul e4 şi d5, protestă Petrişor (40).

Băieţii se uitau încruntaţi unul la altul, fiecare fiind încredinţat că are dreptate. Răzvan izbucni în rîs :

— Păi aţi răspuns corect amîndoi! De pe cîmpurile d4 şi e5 cele mai multe mutări le au nebunii de cîmpuri negre, iar de pe cîmpurile e4 şi d5 — cei de cîmpuri albe. Ia uitaţi-vă: toate aceste cîmpuri se găsesc pe diagonalele mari. Cîte diagonale mari are o tablă de şah?



— Două! săriră în cor Dănuţ şi Petrişor.

— Da, aşa este: una albă, cealaltă neagră, adăugă Răzvan. Nebunii se simt cel mai bine pe aceste două diagonale mari. Ei se comportă aici ca tunurile cu bătaie lungă, trag peste întregul cîmp de luptă.

— Tu ne-ai promis că ne explici de ce nebunii sînt denumiţi figuri uşoare, îi aminti Dănuţ lui Răzvan.

— Nebunii şi caii au fost numiţi figuri uşoare pentru că sînt mai slabi decît turnurile şi damele, socotite figuri grele. Şi poate şi pentru că nebunii şi caii se angajează în luptă mai devreme, în timp ce figurile grele abia se desfăşoară.

— Dar de ce este nebunul mai slab decît turnul? se interesă Petrişor.

— Pentru că turnul se preumblă pe toată tabla, iar nebunul... Răzvan chicoti: Vedeţi doar — nebunul se poate mişca numai pe jumătatea tablei. El nu se poate duce pe cîmpuri de altă culoare şi e mai puţin folositor decît turnul.

— Şi-i mai spune şi nebun... mormăi nemulţumit Petrişor.

— Dar se întîmplă ca turnul să nu aibă unde muta în linie dreaptă, în timp ce nebunul să se poată mişca pe diagonală? întrebă Dănuţ.

Răzvan îl privi cu mult respect.

— Asta da, e posibil. În acest caz, nebunul este mai puternic decît turnul. Dar, de cele mai dese ori, turnul este mai puternic decît nebunul, adăugă Răzvan cu autoritate, căutînd să-şi imite tatăl. De aceea nu este avantajos să schimbi turnul cu un nebun.

— Dar să schimbi nebunul pe cal?

— Nebunul poate fi schimbat pe cal, pentru că nebunul şi calul au aceeaşi valoare.

Răzvan rămase pe gînduri. Căuta să-şi aducă aminte ce-i mai spusese tatăl său despre nebun, dar nu reuşi cu nici un chip.

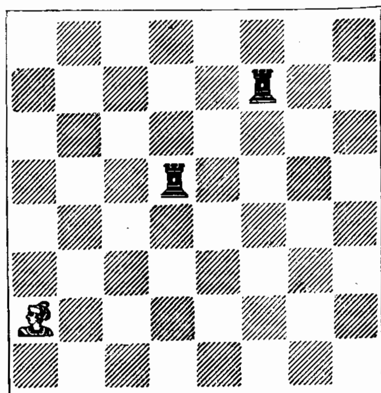
— Lăsaţi-mă mai bine să vă povestesc despre damă. E o piesă extrem de puternică ! Sau poate e mai indicat să vă vorbească tata despre damă ? întrebă Răzvan, punînd parcă la îndoială posibilităţile sale.

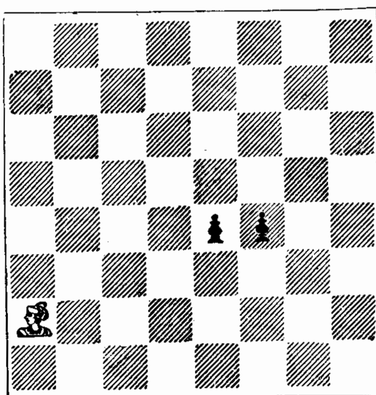
Dănuţ şi Petrişor se gîndiră şi ei că nenea Barbu are să le povestească mai clar despre această piesă puternică și nu mai insistară nici ei.

În tot timpul cinei, Dănuţ s-a gîndit mult la faptul că nebunii se plictisesc, probabil, să se miște tot timpul pe cîmpuri de aceeași culoare și că ei trebuie să se simtă pe aceste pătrățele ca în captivitate.

„Al mai tare om din lume"

— Ei, prieteni! li se adresă nenea Barbu, cînd se strînseră din nou toți împreună în jurul mesei mari, cu tabla de șah pe ea și cu piesele aranjate. Ia să vedem ce v-a mai spus între timp Răzvan despre nebuni? Răzvan se uită la Dănuț și Petrișor, ca și cum ar fi vrut să-i roage: „Ei, hai, de ce tăceți? Povestiți-i totul!" Petrișor spuse că Răzvan le vorbise destul de limpede, de lămurit despre nebuni, dar foarte puțin. Dănuț dădu și el din cap, în semn că e de acord cu prietenul său. — Păi ce poți să mai spui despre ei? interveni Răzvan cam neliniștit și emoționat. Umblă pe diagonalele lor și gata... — Ei, nu e totul chiar atît de simplu cum ți se pare, observă nenea Barbu. Le-ai explicat băieților cum luptă nebunii? Dănuț și Petrișor își aduseră aminte că Răzvan nu le povestise nimic despre modul în care luptă nebunii. — Nebunii se mișcă și luptă pe diagonalele lor, spuse nenea Barbu. Cu cît e mai lungă diagonala pe care se găsește, cu atît nebunul este mai primejdios. Ca și alte piese, nebunul ocupă locul piesei adverse pe care a doborît-o. Dar cum te poți salva din calea nebunului? — Plecînd de pe diagonală, se grăbi să răspundă Petrișor. — Ai dreptate, dar nu e întotdeauna ușor să faci acest lucru. Ia uitați-vă! Nebunul amenință turnul de pe


41


42

cîmpul d5, iar dacă acesta pleacă, va cădea celălalt turn negru (41). Şi-acum, haideţi să jucăm cu nebunul împotriva pionilor.

Nenea Barbu aşeză doi pioni pe tabla de şah (42).

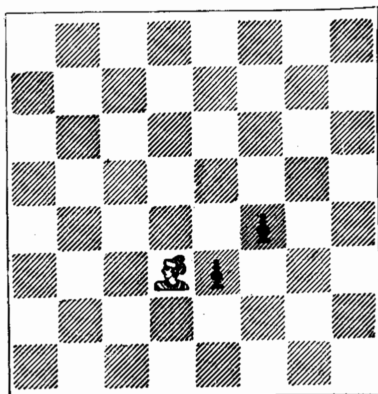
— În ce fel poate nebunul să atace cel mai bine pionii?

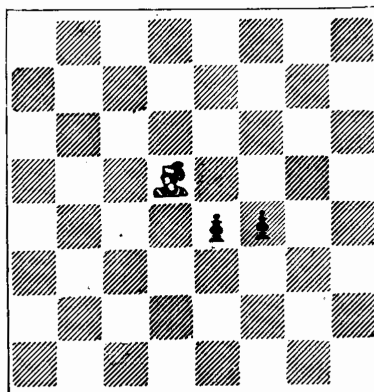
— De pe cîmpul b1, sugeră Dănuţ.

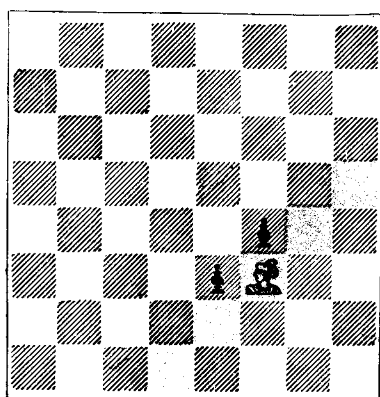
Drept răspuns, nenea Barbu mută pionul pe cîmpul e3. Dănuţ plasă nebunul pe cîmpul d3, pentru ca pionul să nu poată înainta mai departe (43). Iar nenea Barbu mută un alt pion pe cîmpul f3. Era limpede că acum Dănuţ nu poate împiedica pionul „e“ să ajungă pînă la ultimul rînd.

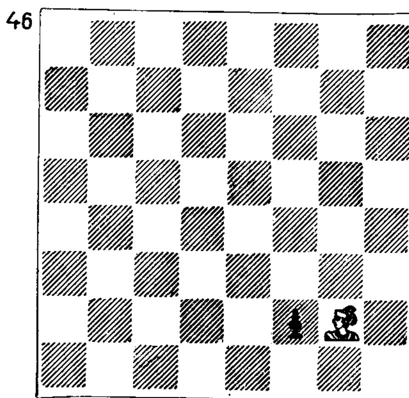
— Uite că ai pierdut — spuse nenea Barbu — cînd, de fapt, puteai să cîştigi.

Nenea Barbu le arătă că atacul trebuia declanşat nu de pe cîmpul b1, ci de pe cîmpul d5, adică din spate (44). Dacă pionul


43


44


45


46

ar fi mers atunci pe cîmpul e3, nebunul s-ar fi plasat pe cîmpul f3 și pionii negri ar fi pierit unul după altul (45).

Iar dacă negrul ar fi încercat să ajungă cu pionul „f“ pe ultimul rînd, atunci nebunul ar fi luat acest pion, iar pe celălalt ar fi reușit să-l oprească la timp (46).

— Vedeți, zise nenea Barbu, trebuie să te pricepi să lupți cu nebunii. Și acum, băieți, a sosit momentul să vă prezint piesa cea mai puternică din împărăția șahului — dama.

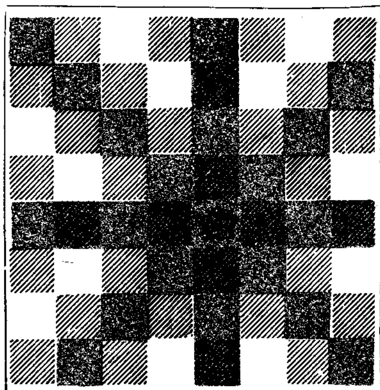
— Și eu care credeam că cel mai puternic este regele, mărturisi Dănuț.

— Regele este cel mai important, dar nu e chiar atît de puternic. Dintre toate piesele, cea mai puternică este dama. Ea poate învinge în luptă orice altă piesă, chiar două sau trei piese luate laolaltă. O să mă întrebați de ce ? Pentru că dama poate să meargă și ca turnul, și ca nebunul, și în linie dreaptă, și pe diagonale. Vă imaginați cîte cîmpuri îi sînt accesibile în același timp ?

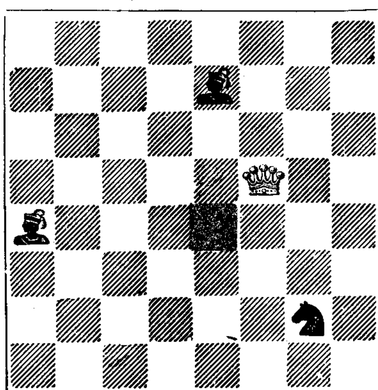
Nenea Barbu luă de pe tablă toate piesele și așeză dama pe cîmpul e4. Pornind de pe acest cîmp, fiecare dintre băieți schiță în minte drumuri în sus, în jos, la dreapta, la stînga, precum și oblic, pe diagonalele albe (47).

— Iată, copii, ați văzut acum că dama se mișcă și ca turnul, și ca nebunul, continuă nenea Barbu. Ea poate ataca turnul pe diagonală, iar nebunul — în linie dreaptă. În acest caz, dama este în afara oricărui pericol, în deplină siguranță.

— Tăticule, spune-le, te rog, cam cîte piese de alt fel valorează dama, interveni Răzvan.



47



48

— O, dama este o piesă scumpă ! Ea este egală cam cu două turnuri. Ia spuneți-mi, după părerea voastră, pentru cîte figuri ușoare poate fi cedată dama ?

— Cred că pentru trei... presupuse Dănuț cu timiditate.

— Da, trei figuri ușoare sînt aproximativ egale ca forță cu dama. Dar numai dacă sînt bine apărate. Dacă însă caii și nebunii sînt împrăștiați pe toată tabla de joc, fiecare din aceste figuri, luată separat, poate deveni o pradă ușoară pentru damă. Cum ar fi, de pildă, în situația aceasta (48).

Dama albă se plasează pe cîmpul e4 și atacă dintr-o dată toate piesele negre. Și întrucît negrul, printr-o singură mutare, nu le poate feri de bătaia damei, una din piese va pieri.

— Dar aici, în această situație, unde trebuie să mute dama albă, ca să bată una din piesele negre ? (49)

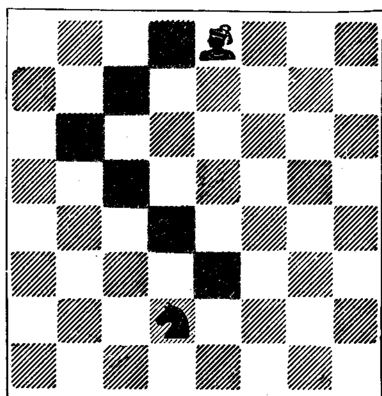
Dănuț mută dama la iuțeală. Dar nenea Barbu îi aduse aminte că nu trebuie să acționeze cu mîinile, și readuse dama la vechiul loc. Dănuț se înroși și spuse încet, cu o voce vinovată, că dama trebuie așezată pe cîmpul d8. Nenea Barbu dădu din cap aprobativ.

— Dar în poziția aceasta, cum se poate cîștiga o piesă ? (50)

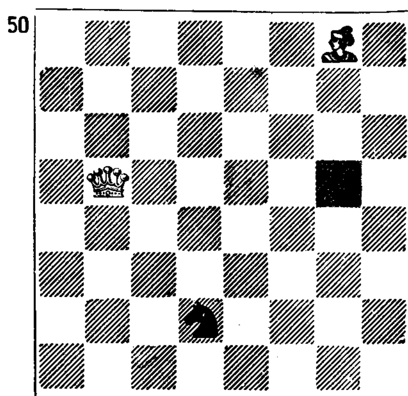
— Punînd dama pe cîmpul d5 ! se grăbi să strige Petrișor, care se temea că Dănuț va pune din nou primul mîna pe damă. Nenea Barbu nu spuse nimic și se uită la Dănuț.

— Dar dacă mergeam cu dama pe cîmpul g5 ? propuse acesta.

— Asta-i cu totul altceva. Tu te-ai cam pripit, Petrișor. De pe cîmpul d5 dama atacă într-adevăr ambele piese negre, dar acolo nimerește ea însăși sub bătaia nebunului. Și fiind rîndul negrului să mute, el va doborî dama albă.


49

50



— Țineți minte, v-am arătat mai adineauri felul în care turnurile și pionii sau numai pionii singuri îi vin de hac calului ajuns în colț? Într-o asemenea situație, dama o scoate singură la capăt. Pe ce cîmp trebuie plasată dama pentru a doborî calul din colțul a8?

— Pe b7, spuse Petrișor (51).

— Se poate și pe c6, adăugă Dănuț, după ce se gîndi puțin.

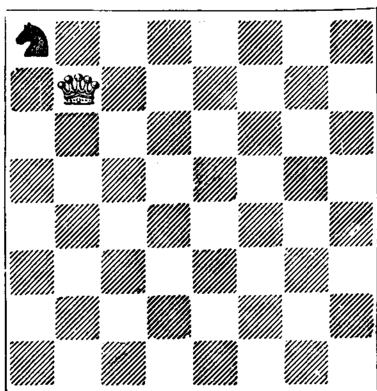
— Și pe a7 și b8! completă repede Petrișor.

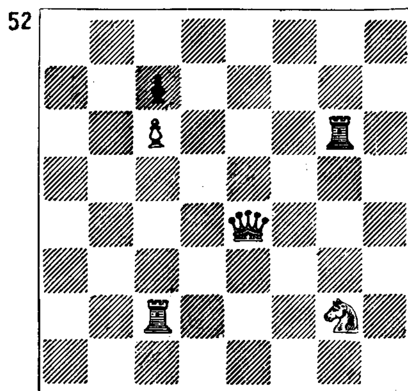
— Așa este. Dar dama poate să prindă calul nu numai în colț, ci pe oricare cîmp al rîndului din margine. Chiar și aici, de pildă.

Nenea Barbu așeză calul pe cîmpul e8.

— Cum trebuie jucată acum?

Petrișor răspunse din nou, în grabă, că dama trebuie plasată pe cîmpul d7. Dar nenea Barbu arătă că, în acest caz, calul va putea fugi pe cîmpul f6. Atunci Dănuț făcu următorul raționament: dama trebuie să vină pe e7. Dănuț simți cum i se taie răsuflarea, cînd își dădu seama cu cîtă ușurință îl prinde dama pe calul cel sprințar. Tatăl lui Răzvan așeză calul pe cîmpul h3 și Petrișor propuse ca dama să fie plasată pe cîmpul g3. Iar atunci cînd calul ajunse pe cîmpul a4, băieții nu se mai osteniră, grăbiți s-o ia unul înaintea altuia — era limpede pentru amîndoi că dama trebuie plasată alături de cal. Dar nu în diagonală, ci în linie dreaptă. Pe urmă, Petrișor întrebă dacă dama poate ataca două turnuri concomitent, doborînd unul din ele. Copiii aflară că pe o tablă goală, fără piese, dama nu este primejdioasă pentru două


51

52


turnuri, pentru că ele se pot plasa de îndată pe un singur rînd, apărîndu-se astfel unul pe altul.

Dar dacă piesele proprii sau adverse le împiedică pe cele două turnuri să se unească, să-şi dea o mînă de ajutor, atunci unul din turnuri poate cădea sub loviturile damei (52).

Nenea Barbu le mai explică cum că, la începutul jocului, damei nu-i convine să iasă înainte, pentru că din toate părţile o pîndesc primejdiile — fiecare ar vrea să nimicească cea mai puternică piesă a adversarului. În schimb, atunci cînd lupta este în toi, dama poate băga spaima-n toţi !

Dănuţ înţelese acum de ce pionul ajuns pînă la ultimul rînd este transformat în damă — şi nu în altceva. Cu o astfel de „forţă" nu te paşte primejdia !

Şi dacă s-ar visa din nou în lumea şahului, Dănuţ nu şi-ar mai sparge capul în ce să se transforme — ci va deveni, fără doar şi poate, o damă puternică, campioana pieselor de şah. Doar un singur lucru nu putea înţelege Dănuţ : de ce nenea Barbu a spus că regele este piesa cea mai importantă de pe tablă, cu toate că este mai slab decît dama ?

Păzea, Măria Ta!

În ziua următoare, Răzvan nu a ieşit în curte, la joacă, şi atunci Dănuţ cu Petrişor s-au dus la el acasă să vadă ce face. Nici n-au apucat bine să apese pe butonul soneriei de la intrare că uşa s-a şi deschis, iar cei doi prieteni, uimiţi, s-au văzut faţă în faţă cu un... rege! Avea capul împodobit cu o coroană frumoasă, iar într-una din mîini ţinea un sceptru — simbol al puterii. E adevărat că sceptrul aducea mai mult cu o... umbrelă, iar coroana era confecţionată din coperta colorată a unei reviste ilustrate. Şi cu toate acestea, în faţa lor se afla un adevărat „rege al şahului". Băieţii şi-au dat de îndată seama că este vorba de un rege din împărăţia şahului, pentru că în locul unei platoşe, pieptul lui era acoperit de o tablă în carouri tăiată din carton. — Bine aţi venit în împărăţia mea şahistă! rosti regele cu vocea lui Răzvan, îndreptîndu-şi masca de moş Gerilă pe care o avea pe faţă. — Eu sînt dama! exclamă Petrişor şi apucînd un băţ de schi, care se afla într-un colţ al antreului, îşi luă o înfăţişare fioroasă. Dar, în aceeaşi clipă, din cameră apăru nenea Barbu şi spuse că pentru ziua aceea îi este de-ajuns un rege, ca nu cumva băieţii, agitîndu-şi „armele", să facă vreo

trăsnaie. Apoi, adresîndu-se „regelui", adăugă :

— Iar tu, Măria Ta, stai liniştit şi nu mai gesticula cu umbrela, pentru că un rege şahist nu trebuie să-şi vîre nasul în focul luptei. Regele şahist este o ființă timidă şi temătoare, îi place liniştea şi doar în ultimele clipe ale bătăliei demonstrează uneori că nu e deloc prost şi că nu poate fi dus de nas.

Regele se aşeză în colţul divanului cu un aer cam plictisit, iar Dănuţ şi Petrişor se instalară lîngă nenea Barbu. Piesele de joc erau bineînţeles aranjate din timp pe tabla de şah.

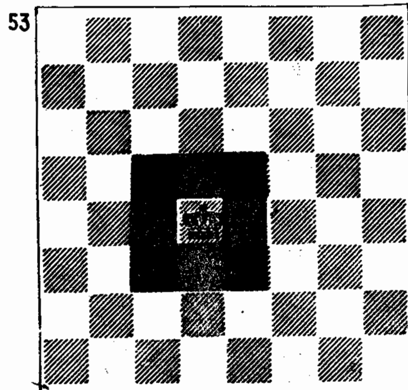
— Spuneţi-mi, prieteni, vă mai aduceţi aminte cum se mişcă dama? Drept şi oblic, în toate direcţiile. Regele se mişcă şi el drept şi oblic, în toate direcţiile, dar numai cu un singur cîmp la fiecare mutare — el are pasul mic (53). În ceea ce priveşte viteza de deplasare, regele poate fi asemuit doar cu pionul, deoarece, dacă e vorba de celelalte piese, nici gînd să se poată ţine după ele. Mai bine zis, îi vine cam greu să fugă de celelalte piese, pentru că, de cele mai multe ori, regele se salvează prin fugă şi nu el este acela care-l urmăreşte pe inamic. Cu toate acestea, regele reprezintă piesa principală a jocului de şah, deoarece, conform regulilor, fără el nu se poate juca. În şah, războiul se poartă pentru a-l aduce pe regele advers într-o situaţie fără ieşire. Atunci înseamnă că am obţinut victoria! Puteţi să aveţi în momentul acela oricîte figuri şi pioni, dacă însă regele vostru nu este în stare să evite dezastrul, aţi pierdut. Iată de ce, în jocul de şah, regele este piesa cea mai importantă.

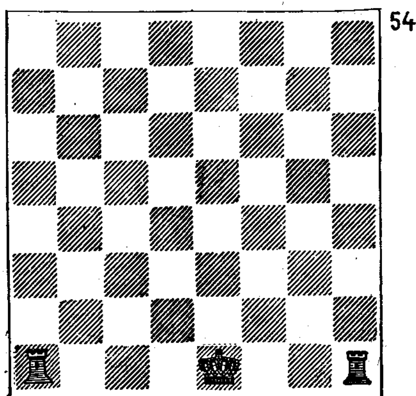
Dănuţ şi Petrişor amuţiră, uluiţi de rolul deosebit al acestei piese greoaie, neîndemînatice şi cam fricoase. Iar „regele şahist", care se plictisea într-un colţ al divanului, se ridică în picioare şi pronunţă triumfător, cu glasul lui Răzvan:

— Regele este cel mai important!

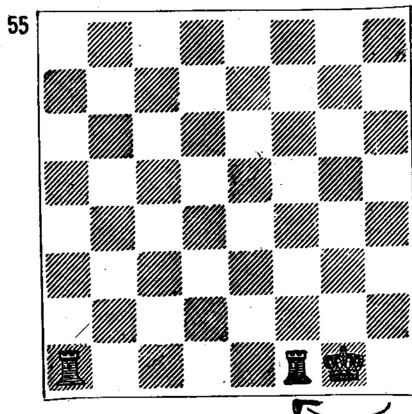
Probabil că regelui i se făcuse cald cu masca lui moş Gerilă pe faţă şi el începu să-şi dea jos „armura" regală.

— Ce, se pare că nu e uşor să fii rege? îl întrebă tatăl pe Răzvan. Da, în şah, regele nu-i de invidiat. Tot timpul el trebuie să se aştepte la neplăceri, poate fi atacat în orice clipă de piesele adverse. Şi pentru ca regele, care


53



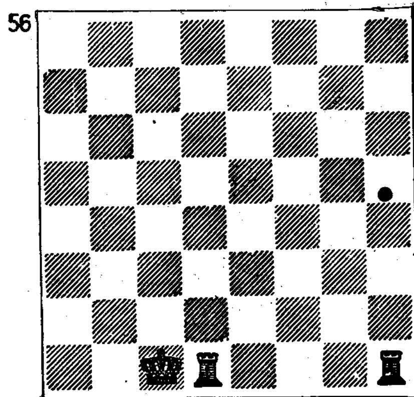
54



55

este încet în mișcări, să se poată adăposti mai lesne într-un loc ferit și sigur, unde să fie în deplină siguranță, s-a stabilit următoarea regulă de joc: o singură dată în cursul partidei de șah se poate face o rocadă. Iată, prin urmare, încă un cuvînt dificil care trebuie ținut minte: ro — ca — dă. Vă voi arăta acum cum se execută.

Nenea Barbu luă de pe tabla de șah toate piesele, lăsînd pe locurile lor numai regele alb și cele două turnuri albe (54). El apropie apoi unul din turnuri de rege, așezîndu-l pe cîmpul alăturat, după care regele făcu un fel de săritură peste turn, în așa fel încît se trezi de partea cealaltă a turnului, pe cîmpul vecin cu acesta (55). Nenea Barbu le explică, totodată, că ambele manevre — deplasarea turnului și săritura regelui — se consideră o singură mutare, că rocada poate fi făcută numai în cazul în care nici regele, nici turnul nu a mai efectuat pînă atunci vreo mutare și dacă, prin rocadă, regele sau turnul respectiv nu nimeresc sub bătaia vreunei piese adverse.



56

— Dar în ce parte se poate face această ... și Dănuț se opinti la pronunțarea cuvîntului necunoscut... această ro-ca-dă?

— Așa-i, asta am uitat să vă spun, copii, își aduse aminte nenea Barbu. Rocada se poate face și spre dreapta, și spre stînga. Rocada în partea damei se numește rocada mare (56). Dealtfel, vedeți și voi că această

rocadă este mai mare, mai lungă. Rocada în partea regelui se numește rocada mică. Ați înțeles?

— Am înțeles! se grăbi să răspundă Petrișor. Dar care e mai bună, cea mare sau cea mică?

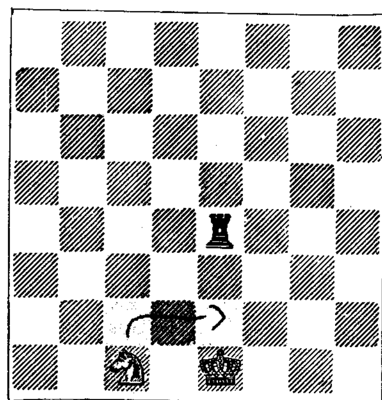
— Care ce? întrebă nenea Barbu, prefăcîndu-se că nu înțelege, în timp ce în ochi îi apăru o licărire de ironie. Așa încît Petrișor fu nevoit să pronunțe și el cuvîntul necunoscut.

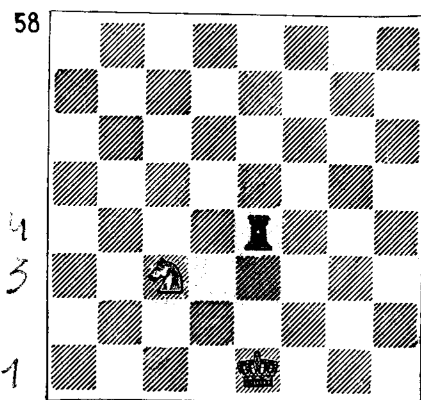
— Rocada, care e mai bună: cea mare sau cea mică?

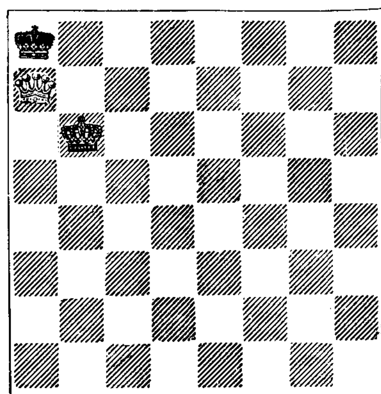
— Ei, asta depinde... e mai bine să faci rocada în partea unde zidul de pioni este mai sigur, adică acolo unde regele va fi într-o mai mare siguranță.

— Dar cum poate fi luat regele? întrebă Dănuț.

— Regele nu are voie să stea în bătaia unei piese adverse. De aceea, înainte vreme, la un atac asupra regelui, se pronunța cuvîntul „șah", ceea ce însemna: „rege, ferește-te!". Șah, în limba persană, înseamnă împărat, rege. Acum însă, conform regulilor, nu mai este neapărat nevoie să spui „șah", dar atacul săvîrșit asupra regelui de către o piesă adversă continuă să se numească „șah". În acest caz, regele este obligat sau să plece din locul în care se află, sau să se apere cu ajutorul unei piese proprii, adică să se „acopere", de exemplu, în felul următor: turnul negru i-a dat șah regelui alb, dar, prin mutarea calului de pe cîmpul c1 pe cîmpul e2, regele se poate apăra acoperindu-se (57). Mai este și un alt mijloc de a salva regele, și anume, doborînd piesa care-l atacă. Dacă, de pildă, calul alb s-ar afla în această poziție pe cîmpul c3, el ar putea să bată turnul negru, salvîndu-l astfel pe rege (58). În sfîrșit, vreau să vă spun că situația în care regele se află sub bătaia unei piese adverse și nu

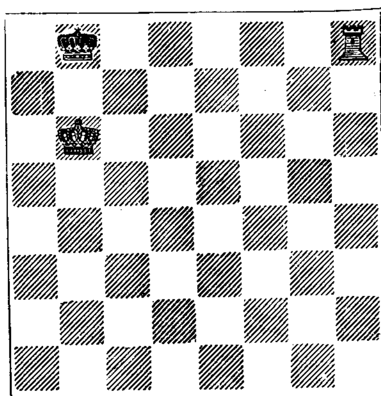






59

60



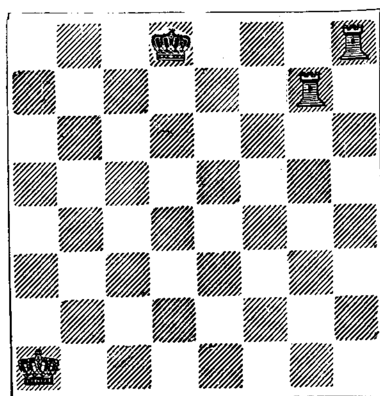
poate pleca de acolo, nici nu poate fi apărat, iar piesa care îl amenință nu poate fi luată, se numește „mat“. Pieirea regelui înseamnă sfîrșitul jocului. Atacul asupra regelui și înfrîngerea lui se numesc șah și mat.

— Șah și mat ! Șah și mat ! Șah-mat !... strigă Petrișor plin de veselie. Aceste două cuvinte noi i se păreau foarte cunoscute.

— De aceea și jocul se numește „șah“, observă plin de importanță Răzvan, care obosise de atîta tăcere.

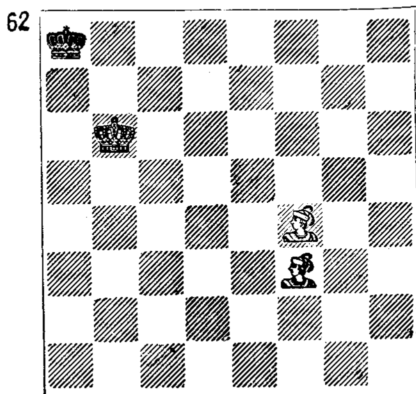
— Perfect adevărat, profesorule, zîmbi tatăl lui. Eu cred, copii, că voi v-ați dat singuri seama că pozițiile în care regele poate fi făcut mat sînt foarte numeroase. Pentru început, să ne uităm la cîteva dintre ele.

Nenea Barbu începu să le arate, una după alta, diferite poziții în care regele n-avea, pur și simplu, unde să se refugieze (59, 60, 61, 62).



61

62



Dănuţ era foarte mulţumit. În primul rînd, pentru că înţelegea acum ce înseamnă cuvintele „şah-mat“. În al doilea rînd, tot ce aflase despre acest interesant joc căpătase un sens, un înţeles nou. Mat la rege! Mat la rege! Păzea, Măria Ta!

Ajuns acasă, Dănuţ şi-a amintit încă multă vreme diferitele poziţii de mat pe care le arătase nenea Barbu şi tare ar fi vrut să construiască chiar el asemenea poziţii, să dea lovituri necruţătoare regelui vrăjmaş.

În timp ce îl fura somnul, Dănuţ şoptea încetişor: „Şah şi mat, şah şi mat... Păzea, Măria Ta!...“

Ai atins piesa, trebuie să joci!

Încă la grădiniță, Dănuț și Petrișor au hotărît că seara vor juca șah de-adevăratelea, pentru că ei cunosc acum toate regulile și a venit timpul să înceapă războiul cu piesele de lemn. Erau curioși să vadă care dintre ei îi va da mat celuilalt.

Dănuț abia terminase masa de seară, cînd soneria de la intrare sună prelung, nervos, și Petrișor, gîfîind, plin de nerăbdare, apăru în ușă. Era foarte grăbit și se ștergea pe picioare cu atîta repeziciune, de parcă ar fi executat îndrăcit un dans popular.

Văzîndu-și prietenul, și pe Dănuț îl apucă zorul. În cîteva clipe, piesele de șah au fost aranjate pe tabla de joc și bătălia a început! Pionii porniră înainte, caii își începură săriturile, nebunii se mișcară pe diagonalele lor albe și negre, iar Petrișor efectuă chiar o rocadă. Dănuț însă nu apucă să facă rocada: el era atît de absorbit de doborîrea pionilor inamici, încît nici n-a observat că Petrișor i-a luat mai întîi un turn, iar apoi dama. În scurtă vreme, piesele lui Petrișor l-au încercuit de-a binelea pe regele lui Dănuț.

— Șah! țipă Petrișor peste măsură de aprins. Din nou șah! Ferește-te, rege! Nu, acolo nu poți muta, pe această linie acționează turnul meu! Nici aici nu se poate, acest cîmp se află sub bătaia calului meu!

Dănuț ținea în mînă regele negru și nu știa unde să-l pună: toate cîmpurile din jur se aflau sub bătaia pieselor albe. Petrișor jubila.

— Mat! Regele tău e mat! Ai pierdut! Hai să mai jucăm o partidă...

Partida următoare, Dănuț a căutat s-o joace cu mai multă atenție. Înainte de a muta o piesă pe tablă, el se uita mai întîi cu atenție dacă prin această mutare ea nu nimerește sub bătaia adversarului, iar atunci cînd se pregătea să facă un schimb de figuri cu Petrișor, căuta să-și aducă aminte care din ele este mai valoroasă, și-abia după aceea hotăra dacă schimbul este avantajos sau nu. În schimb, Petrișor, după prima victorie repurtată la șah asupra lui Dănuț, deveni cam încrezut și începu să

joace prea repede. Ardea de nerăbdare să-i dea din nou mat regelui lui Dănuţ. Bineînţeles, Dănuţ nu i-a spus că „graba strică treaba" sau că „graba e bună numai la prins purici", dar una cîte una figurile lui Petrişor începură să dispară de pe tablă, ca rezultat al loviturilor nimicitoare ale adversarului.

Venise rîndul lui Dănuţ să-l urmărească pe regele advers. El îl ataca în fel şi chip, îi dădea şah după şah, dar regele lui Petrişor se dovedi foarte sprinten şi descurcăreţ, aşa că Dănuţ nu reuşea deloc să-l prindă într-o capcană. Lui Dănuţ i se păru că pînă şi propriile lui piese îl împiedică să se răfuiască mai repede cu regele inamic. Şi numai atunci cînd Dănuţ începu să-l împingă pe regele lui Petrişor spre marginea tablei, tăindu-i calea către cîmpurile din centru, deveni limpede că Petrişor nu-şi va mai putea salva regele. Şi, într-adevăr, după cîteva mutări, a fost făcut mat.

Acum băieţii se întîlneau în fiecare seară, cînd la Dănuţ, cînd la Petrişor, ca să joace împreună şah. Aproape întotdeauna cîştigau pe rînd, aşa că nici unul dintre ei nu era necăjit că pierde. E adevărat că, uneori, se certau pentru că unul din ei făcea cîte o mutare, apoi se răzgîndea, punea piesa la loc şi muta alta. Alteori se întîmpla să nu-i convină nici această nouă mutare, şi atunci îl auzeai din nou : „Stai, să punem la loc cum a fost..." Cînd Dănuţ, cînd Petrişor îşi aşezau la loc piesele, revenind asupra mutărilor făcute, iar partida se încurca în aşa hal, încît cei doi prieteni erau nevoiţi s-o lase baltă şi să înceapă una nouă. Dar ei nu rămîneau prea multă vreme îmbufnaţi, nici supăraţi unul pe altul, pentru că dacă ar fi stat mereu bosumflaţi, n-ar mai fi avut cu cine juca şah, or ei aveau un chef nebun după aşa ceva.

Dănuţ se obişnuise să joace cu Petrişor, ca şi acesta cu Dănuţ, şi amîndurora li se părea că şi unul, şi altul joacă bine. Într-una din zile însă, Răzvan, trecînd pe la ei, îi provocă la o partidă de şah pe cei doi prieteni. După ce cîştigă mai întîi o partidă cu Dănuţ, îl învinse apoi şi pe Petrişor. Şi aşa, de cîteva ori... fără ca aceştia să reuşească măcar o dată să-i dea mat regelui lui Răzvan. Observînd că băieţii s-au cam necăjit, a încercat să-i liniştească :

— Nu-i nimic, nu vă necăjiţi. Voi jucaţi numai între voi, pe cînd eu joc cu tatăl meu. Or tata mi-a spus că este bine să joci cu un şahist mai bun, mai puternic decît tine. Şi de ce nu mai veniţi pe la noi ?

A doua zi, cei doi prieteni au sunat la uşa locuinţei vecine. Văzîndu-i pe băieţi, nenea Barbu se bucură :

— A, iată-i pe cei doi campioni! Poftiți, intrați! Păi bine, copii, ați aflat cum se mişcă piesele de şah şi credeţi că învăţătura s-a terminat cu asta? Nu, fraţilor, ştiinţa şahului abia acum începe! Ei, ia să facem noi o partidă! Aşezaţi oştirile pe tablă.

Primul a început să joace Petrişor. El a făcut repede cîteva mutări şi, deodată, şi-a dat seama că a plasat dama sub bătaia adversarului. Petrişor a pus iute mîna pe ea şi a readus-o la vechiul loc. Nenea Barbu s-a încruntat:

— A, nu, asta nu este permis! O piesă odată mutată nu mai poate fi luată înapoi. În jocul de şah există o regulă: ai atins piesa, trebuie s-o muţi, ai făcut mutarea — aşteaptă răspunsul. Chiar dacă vezi că ai greşit, nu mai revii asupra mutării făcute.

Dănuţ îşi aduse aminte că atît el, cît şi Petrişor puneau mereu înapoi piesele mutate, pînă cînd izbuteau să le încurce în aşa măsură, încît nu mai ştiau unde stătuse fiecare piesă. Deci, nenea Barbu avea dreptate cu regula lui!

În timp ce Dănuţ se gîndea că niciodată n-o să mai ia înapoi piesele mutate şi n-o să-l mai lase nici pe Petrişor să facă acest lucru, nenea Barbu îi dădu mat regelui lui Petrişor. Petrişor vru să mai joace încă o partidă, dar Dănuţ protestă — era rîndul lui acum!

Pentru prima oară în faţa lui Dănuţ, la tabla de şah, nu stătea un băieţandru la fel ca el, ci un adevărat şahist, un nenea mare. La început, Dănuţ se simţi intimidat, dar apoi jocul îl prinse într-atît, încît fu cît pe-aci să uite cu cine joacă. Poate că s-ar fi simţit de-a dreptul egal cu adversarul său, dacă situaţia pieselor lui nu s-ar fi înrăutăţit cu fiecare mutare. Lui Dănuţ i se părea că oştirea lui nenea Barbu este mult mai mare şi că fiecare piesă a acestuia este mult mai puternică decît aceeaşi piesă proprie. În scurt timp, regele lui Dănuţ rămase fără apărare şi fu făcut mat în centrul tablei.

— Ei, băieţi, să vă spun drept, amîndoi jucaţi cam la fel — aici nenea Barbu se poticni puţin — ... la fel de slăbuţ. Voi ştiţi cum se mişcă figurile, dar unde trebuie să meargă ele, încă nu vă daţi seama.

Dacă o armată stă în cazarmă, ea nu este prea periculoasă. Piesele nu trebuie să rămînă pe locurile lor, ci să fie aduse în poziţii bune, favorabile, şi-abia după aceea să se înceapă ofensiva. De aceea mai întîi trebuie dezvoltate, trebuie urnite din locurile lor cît mai multe piese, şi nu mutate de cîteva ori unele şi aceleaşi. Este mai lesne să se trimită în joc la început figurile uşoare — caii

şi nebunii. Dar pentru a putea scoate nebunii de la locurile lor,ce trebuie să facem?

— Trebuie să le deschidem calea, răspunse Dănuţ.

— Da, trebuie să le facem loc mutînd pionii, preciză Petrişor.

— Aşa este, confirmă nenea Barbu. Şi lucrul acesta se poate executa cel mai bine cu pionii care stau la mijlocul rîndului — adică pionii „d“ şi „e“. De ce? Pentru că un pion central, odată mutat, face loc şi nebunului, şi damei. Şi pentru că sub protecţia pionilor centrali veţi putea manevra figurile cu uşurinţă. Aţi înţeles, prin urmare, cum trebuie să se joace la începutul partidei? Ia spune-ne tu, Dănuţ!

— Trebuie să scoatem nebunii şi caii de la locurile lor şi să mutăm înainte pionii centrali.

— Bun. Mai înainte de a-l ataca pe inamic, trebuie plasate în poziţii bune cît mai multe figuri proprii. De asemenea, nu trebuie mutate de mai multe ori unele şi aceleaşi figuri.

Iată, deci, ce de amănunte interesante v-am povestit eu şi, să ştiţi, acesta e abia începutul, doar primele cuvinte ale ştiinţei şahului. Dar, deocamdată, atîta este de-ajuns, pentru că altfel s-ar putea să ameţiţi de prea multe cunoştinţe. Porţia următoare o s-o căpătaţi cam după vreo două săptămîni. Dar pînă atunci jucaţi şah, jucaţi mereu...

Dănuţ şi Petrişor au plecat de la Răzvan cu un aer spăsit. Se pare că nu e chiar atît de uşor să joci şah; or ei cunosc deocamdată foarte puţine lucruri din acest joc... Şi nici nu sînt încă prea mari...

— E mai uşor să dobori piesele cu guma, nu? îi zîmbi Dănuţ prietenului său.

— Lasă asta... Şi-a găsit să-şi aducă aminte... bombăni Petrişor pocăit.

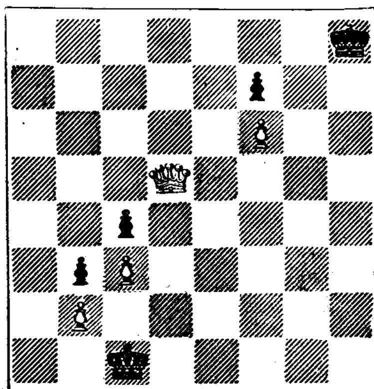
Nimeni nu pierde, nimeni nu cîştigă

La grădiniţă, ca şi în curtea casei lor, Dănuţ şi Petrişor se jucau, împreună cu toţi ceilalţi copii, hochei pe gheaţă, de-a v-aţi-ascunselea, de-a războiul. Dar Dănuţ şi Petrişor cunoşteau un joc în plus faţă de ceilalţi copii. Acest „joc în plus“ era şahul. Dacă la grădiniţă ar fi existat măcar un singur joc de şah — adică o tablă cu piese de şah —, Dănuţ şi Petrişor n-ar fi ţinut în taină recenta lor pasiune şi ar fi povestit cu plăcere celorlalţi copii despre noul şi minunatul lor joc. Dar aici nu exista aşa ceva şi cei mai mulţi copii nici nu ştiau, probabil, ce este şahul.

Într-o zi, Dănuţ a vrut să aducă la grădiniţă tabla de şah pe care o avea acasă, împreună cu piesele, dar mama nu i-a dat voie. Tocmai de aceea Dănuţ şi Petrişor jucau şah numai unul cu altul sau cu Răzvan. Şi foarte rar cu nenea Barbu.

Dănuţ a observat că după ce cîştigă o figură oarecare, avantajul, superioritatea lui încep să crească repede — forţele devin mai mari, şi cu cît sînt mai multe forţe, cu atît mai uşor este să-ţi urmăreşti adversarul slăbit. Dar, într-o zi, se întîmplă următorul lucru: Dănuţ a reuşit să cîştige dama lui Petrişor. E adevărat că, la început, Petrişor avea, în schimbul damei, un nebun şi un cal, dar Dănuţ doborî, una după alta, aceste figuri uşoare şi rămase cu o damă în plus faţă de adversarul său.

63



Dănuţ bătu cu dama pionul negru f7, pentru ca apoi să-l facă mat pe regele lui Petrişor (63). Petrişor îşi apucă regele, pregătindu-se să-l mute undeva. El se repezea întotdeauna să pună mîna pe cîte o piesă, pentru ca apoi să-şi dea seama că nu este avantajos s-o mute. Uneori, Petrişor se aşeza chiar pe pro-

priile sale mîini, pentru ca mîinile, cum îi plăcea lui să spună, să nu „gîndească“ mai repede şi înaintea capului.

Dar, de data aceasta, Petrişor nu şedea pe mîini, pentru că tot nu mai putea evita înfrîngerea. El ţinea într-o mînă regele negru, pe care n-avea unde să-l plaseze, deoarece toate cîmpurile se aflau sub bătaia damei lui Dănuţ. Pionii negri erau şi ei blocaţi, aşa că Petrişor nu-i putea muta nici pe ei.

— Păi, nu am unde să merg... rosti Petrişor încet, uitîndu-se dezorientat cînd la tablă, cînd la Dănuţ.

— Înseamnă că ai pierdut! declară Dănuţ cu hotărîre. La mutarea următoare am să-ţi dau mat.

— Dar acum trebuie să mut eu, ripostă Petrişor cam descumpănit. E rîndul meu să fac mutarea...

— Eşti mat şi gata! hotărî Dănuţ, făcînd un gest categoric cu mîna.

Dar prietenul său nu era de acord cu aceasta:

— Deocamdată nu e mat. Doar n-ai dreptul să faci două mutări la rînd!

Nici unul din ei nu voia să cedeze... dar nici să se certe toată seara nu era o treabă. Şi-atunci au hotărît să-l întrebe pe nenea Barbu cum să procedeze în această situaţie.

Dănuţ, convins că el are dreptate, ducea cu multă grijă tabla de şah cu piesele, iar Petrişor o luase înainte, ca să sune la uşa vecinilor. Nenea Barbu se arătă foarte mirat cînd îl văzu pe Dănuţ ducînd cu amîndouă mîinile tabla de joc cu piese cu tot.

— De ce cari şahul cu tine? Doar avem şi noi şahul nostru!

— Ştii, nene Barbule, tocmai jucam cu Petrişor o partidă. Şi uite în ce situaţie am ajuns... Eu am o damă în plus...

— Iar eu n-am unde să mut...

Dănuţ îl privi plin de speranţă pe nenea Barbu:

— A cui e victoria? Cine a învins?

— A nimănui! N-a învins nimeni! urmă răspunsul neaşteptat. Şi nenea Barbu adăugă de îndată: Eu încă nu v-am vorbit despre asta, mi-a fost teamă că o să vă încurcaţi, dar în războiul dintre piesele de şah, pe lîngă victorii şi înfrîngeri, mai există şi egalitate sau, cum i se mai spune la şah, remiză. În orice clipă se poate socoti că partida s-a terminat la egalitate, adică remiză, dacă ambii parteneri de joc cad de acord asupra acestui lucru.

— Dar eu nu sînt de acord cu asta!! declară Dănuţ.

— Aşteaptă, nu mă întrerupe. Există situaţii de remiză cînd nu este nevoie de nici un acord. Dacă regele meu, de exemplu, orice mutare ar face, nimereşte sub bătaia unei piese adverse, iar alte piese nu am sau ele sînt blocate şi dacă, în această situaţie, adversarul nu mi-a dat şah, se consideră că regele meu este „pat" şi că partida s-a terminat la egalitate, adică remiză. Iar la voi, aici, pe tablă, este chiar o asemenea situaţie de pat. Este neplăcut, desigur, şi regretabil că, avînd o damă în plus, trebuie să accepţi un rezultat de egalitate, adică remiza, dar n-ai ce-i face — aşa e regula în jocul de şah. Deseori un jucător scapă dintr-o situaţie proastă, obligîndu-l pe adversar să-l facă pat. Ia uitaţi-vă !

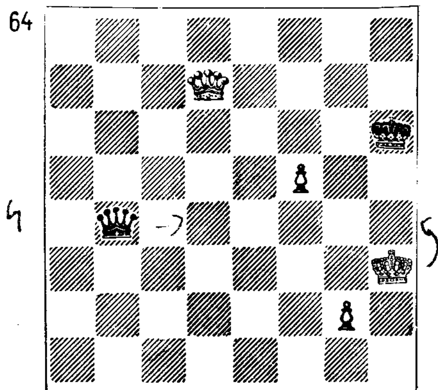
Nenea Barbu aşează la iuţeală piesele în felul următor (64) :

— Albul are doi pioni în plus şi s-ar părea că el trebuie să cîştige. Dar e rîndul negrului să mute, şi-atunci el mută dama pe cîmpul h4. Vedeţi, punînd dama sub bătaie, el o sacrifică, dar, în schimb, se creează o poziţie de pat şi negrul, în locul înfrîngerii, obţine un rezultat egal. În această situaţie, albul nu poate să nu accepte sacrificiul, adică să nu ia dama neagră, pentru că propriul său rege nu are unde să se retragă.

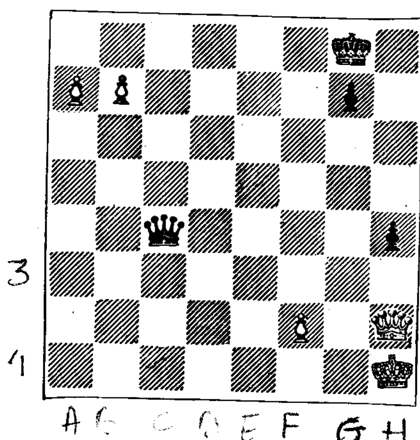
Tocmai atunci, din camera de alături îşi scoase capul pe uşă Răzvan :

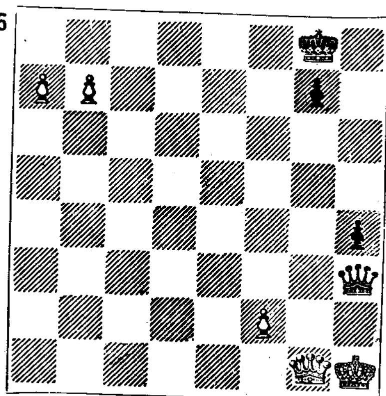
— Voi nu ştiaţi de pat ? He-he, e o chestie grozavă ! Cînd îl împingi pe regele advers la marginea tablei, ca să-i dai mat, trebuie să fii cu ochii în patru, altfel nici nu ştii cînd te pomeneşti cu pat în loc de mat !...

— Partida se mai termină remiză, adică la egalitate, şi atunci cînd se dă „şah etern", continuă nenea Barbu. La şah etern caută să ajungă de obicei tot jucătorul care a făcut-o... de oaie, adică se află într-o situaţie proastă. Uitaţi-vă aici, de pildă (65) : Pionii albi se vor transforma în dame dintr-o clipă într-alta. Dar negrul găseşte o salvare neaşteptată.



Nenea Barbu aşează dama neagră pe cîmpul f1 şi le arată băieţilor că după ce albul se va apăra de şah cu ajutorul damei,


65


66

negrul îi va da din nou şah pe cîmpul h3 (66). Albul se va acoperi iarăşi cu dama pe h2, iar dama neagră va da din nou şah pe f1, şi aşa mereu, la nesfîrşit.

— Asta se numeşte şah etern ! De asemenea, poţi să ai pioni şi chiar figuri în plus şi să nu obţii victoria. De exemplu, dacă ai rămas cu regele şi un nebun, iar adversarul numai cu regele, rezultatul partidei va fi de egalitate. Pentru că regele cu un nebun sau cu un cal, şi chiar cu doi cai, nu pot da mat regelui advers rămas singur. În asemenea situaţii, acceptaţi de îndată remiza, nu vă chinuiţi şi nu-i chinuiţi nici pe alţii. Aţi înţeles ?

Şi acum, prieteni — continuă nenea Barbu — duceţi-vă la plimbare. Pentru că voi, de cînd cu jocul ăsta de şah, staţi, desigur, prea puţin afară, la aer. Şi treaba aceasta nu e bună ! Dacă vă veţi plimba prea rar, dacă veţi înceta să mai alergaţi mingea şi pucul de hochei, atunci şi capul o să refuze să mai gîndească. Şi n-o s-o mai scoateţi deloc la capăt cu isteţele piese de şah. Iar cei care schiază, cei ce patinează cu îndemînare, aceia nu se vor rătăci nici pe cărările întortocheate ale tablei de şah.

Toţi şahiştii renumiţi, maeştrii jocului de şah, consacră mult timp exerciţiilor fizice, mişcării în aer liber. Ei schiază, înoată, joacă tenis. Şi mulţi dintre ei au obţinut victorii importante la tabla de şah, au ajuns campioni ai acestui joc. Asta-i, prieteni. Şi data viitoare să veniţi cu bujori în obraji.

Nenea Barbu îşi duse mîna la faţă, arătîndu-le lui Dănuţ şi Petrişor cum trebuie să fie bujorii din obraji.

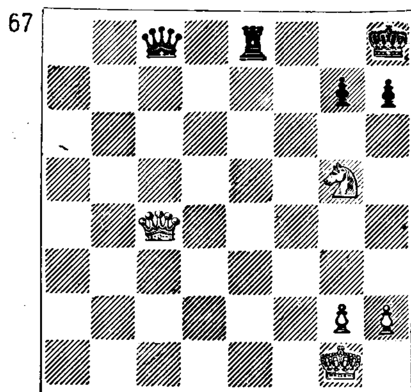
Puţini, dar buni...

Multă vreme încă după aceea, Dănuţ şi-a amintit de poziţia pe care le-o arătase nenea Barbu. Poziţia în care dama neagră, piesa cea mai puternică, se ducea de bună voie la moarte. Albul, deşi capturase dama şi obţinuse o superioritate zdrobitoare... nu putea să cîştige partida. Înseamnă că nu totdeauna este chiar atît de important cîte piese are fiecare jucător. Înseamnă că nu totdeauna, în jocul de şah, lucrurile se petrec „ca de obicei", ci că aici se întîmplă lucruri uimitoare — adevărate minuni!

Tare ar fi vrut Dănuţ să facă el însuşi vreo minune... şahistă, să găsească ceva neobişnuit, extraordinar. De aceea, acum, cînd juca cu Petrişor, nu mai efectua mutările cu atîta şovăială şi rîvnă ca pînă atunci. El se străduia să ajungă cu orice preţ la regele advers şi, din această cauză, îşi lăsa pionii şi figurile sub bătaia inamicului... Şi pierdea. După fiecare înfrîngere, Dănuţ se convingea că n-ai voie să uiţi cît valorează fiecare piesă. Şi totuşi, el continua să caute povestea de şah din visurile lui — pentru că numai în poveşti se întîmplă lucruri ieşite din comun, extraordinare!

Într-una din zile, Răzvan a venit în fugă la Dănuţ şi, abia stăpînindu-se să nu ţipe, i-a spus:

67

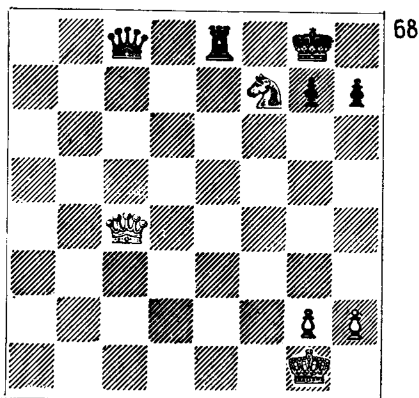


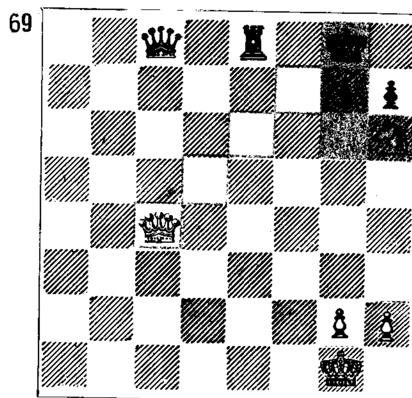
— Ştiu un mat grozav de interesant! O frumuseţe!

Şi Răzvan se apucă să aşeze piesele pe tablă (67).

— Cine cîştigă aici, după părerea ta, dacă trebuie să mute albul? Crezi că negrul? Pentru că are figuri mai puternice?... Ei, uite că nu, aici cîştigă albul!

Răzvan mută calul pe cîmpul f7 şi anunţă şah la regele negru. După care tot el făcu mutarea pentru negru, deplasînd regele

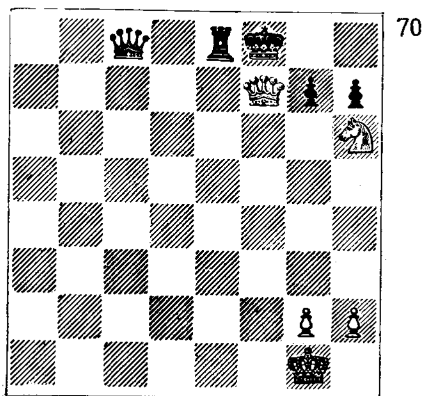

68

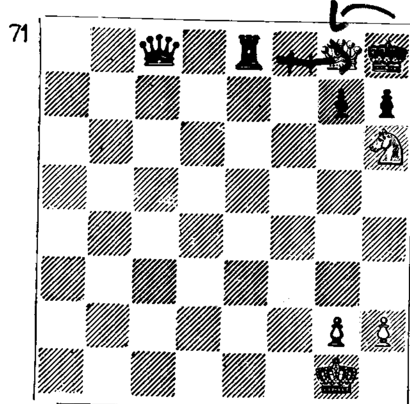
69


pe cîmpul g8 și-i explică lui Dănuț că aceasta este singura mutare posibilă (68). Mutarea următoare, Răzvan o făcu cu calul pe cîmpul h6 și anunță din nou șah (69).

Dănuț a vrut la un moment dat să ia cu pionul sîcîitorul cal alb, dar Răzvan i-a arătat că, în acest caz, regele ar rămîne sub bătaia damei, adică în șah. Iar atunci cînd Dănuț s-a întins ca să ia dama albă cu cea neagră, Răzvan i-a amintit că și calul a dat șah la rege. Dănuț se zăpăci cu totul, iar Răzvan îi explică, plin de importanță, că acesta este un șah dublu și, întrucît nu poți bate două figuri deodată, ești nevoit să pleci cu regele pe un alt cîmp. Dar unde să te duci ? Dacă regele se deplasează pe cîmpul f8, dama albă va muta pe f7, unde e apărată de cal, și-i va da mat (70).

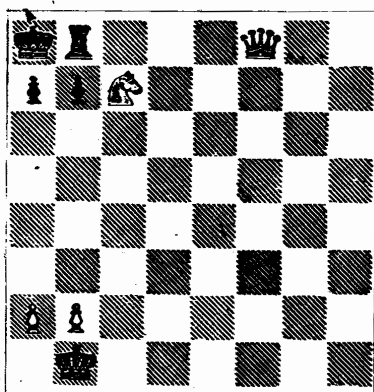
Asta înseamnă că nu rămîne decît mutarea regelui în colț. După care Răzvan puse cu zgomot dama albă pe cîmpul g8.


70

71


Șah ! (71). Dănuț păru uimit și luă dama cu turnul. Atunci Răzvan mută calul pe cîmpul f7, strigînd cît îl ținea gura : „Mat ! Te-am făcut mat !“ (72).

72



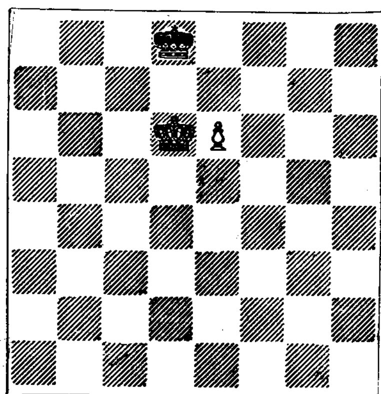
Dănuț nu se mai apucă să spună că nu l-a făcut mat, că, de fapt, nu el jucase această partidă. Și l-a lăsat pe Răzvan să facă ce-o vrea, pentru că prea era frumoasă situația de pe tabla de șah, în care un singur cal a învins o întreagă armată. Și atunci Dănuț se gîndi că totuși el nu a așteptat în zadar ca în lumea șahului să se întîmple o minune.

Cînd regele pleacă la război...

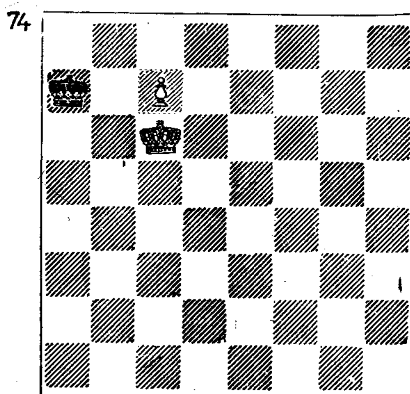
Tare mult îi plăcea lui Dănuț să-l atace pe regele advers, să dea șah, să amenințe cu mat, să aducă cea mai importantă piesă inamică într-o situație fără ieșire. Dar cînd propriul său rege se găsea în primejdie, Dănuț nu se simțea deloc în apele lui. Îl cuprindea un fel de jenă și parcă nici plăcerea pe care i-o provoca jocul nu mai era aceeași, ci cu mult mai mică. De aceea Dănuț se străduia întotdeauna să-și adăpostească regele într-un loc ferit și liniștit. Cu timpul, însă, Dănuț a început să observe că, spre sfîrșitul jocului, cînd pe tablă rămîn doar foarte puține piese, regelui îi este imposibil să stea deoparte — nu te poți cu nici un chip lipsi de el. În general, la sfîrșitul partidei, regele are o mulțime de treburi. Trebuie să-și apere pionii și, totodată, să-i atace pe cei adverși. Se pare că adevărul este următorul : cu cît regele se află mai aproape de locul de desfășurare a bătăliei hotărîtoare, cu atît este mai bine. Spre sfîrșitul partidei survine un moment cînd regelui trebuie să i se spună : „Măria Ta, destul te-ai tot ascuns, e timpul să ieși la lumină !" Mai ales că acum regelui îi vine mult mai ușor să pornească la drum, pentru că pe tablă au mai rămas puține piese amenințătoare care să-l poată ataca.

Dănuț știa acum că, la sfîrșitul partidei, se ajunge adesea la o situație cînd nici unul dintre adversari nu are suficiente forțe pentru a-l ataca cu succes pe regele inamic și pentru a-i da mat. În astfel de împrejurări, trebuie să te străduiești să-ți duci unul dintre pioni pînă la ultimul rînd, ca să-l transformi în damă. Avînd o damă în plus, îți este mai ușor să-l prinzi la strîmtoare pe regele advers și să obții victoria. Numai că, uneori, este destul de complicat să-ți conduci pionul pînă la ultimul rînd al tablei.

La una din partidele dintre Dănuț și Petrișor, de exemplu, a survenit următoarea situație (73) : Dănuț a mutat cu hotărîre pionul și i-a declarat șah regelui lui Petrișor. Acesta s-a plasat în fața pionului, pe cîmpul e8. Dănuț și-a mutat regele pe e6. Doar nu era să lase să-i fie înghițit pionul care mai avea puțin și se transforma în damă ! Dar, în aceeași clipă, Petrișor și-a



73



74

plesnit palmele de bucurie, exclamînd: „Pat!" Într-adevăr, regele negru nu avea unde să mute.

Ori de cîte ori jucau șah, atît Dănuț, cît și adversarii săi își transformau pionul ajuns pe ultimul rînd în damă. Oare de ce, potrivit regulilor jocului, pionul poate fi transformat în orice figură? Înseamnă că sînt situații cînd în locul puternicei dame este mai avantajos să pui un cal sau un turn? Multă vreme această întrebare nu i-a dat pace lui Dănuț. Pînă la urmă a trebuit să apeleze din nou la tatăl lui Răzvan.

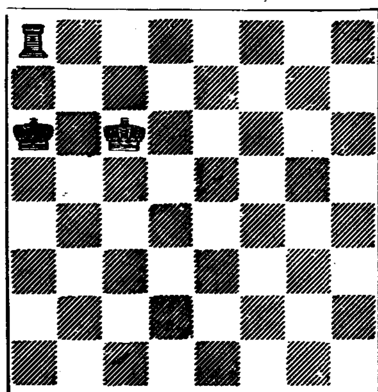
— Bineînțeles, dacă există o regulă, jucătorii se folosesc de ea, i-a spus nenea Barbu. Numai că pozițiile în care este mai bine să transformi pionul într-o figură mai slabă, și nu într-o damă, se întîlnesc destul de rar. Uitați-vă la prima poziție! (74). Albul este la mutare. Cum să dea mat în cel mai scurt timp?

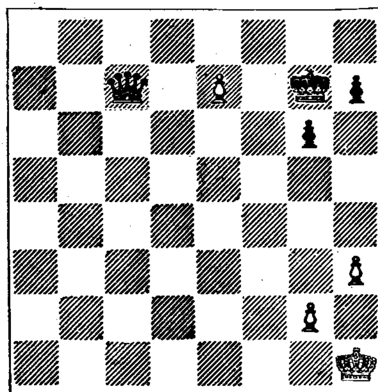
Petrișor a luat din grămăjoara de piese de pe masă dama albă și a vrut s-o plaseze pe tablă, dar, întîlnind privirea lui nenea Barbu, a pus-o repede la loc, vîrîndu-și totodată mîinile în buzunare.

— Foarte bine, Petrișor — zîmbi nenea Barbu — graba strică treaba. Dacă pui dama în locul pionului, regele negru va fi pat. Și-atunci, ia spune-mi, în ce figură trebuie transformat pionul?

— În turn! răspunse repede Dănuț, bucuros că a găsit soluția cea bună. Regele va avea atunci o singură mutare, după care turnul îl va face mat! (75).

— Vedeți, prin urmare, că nu întotdeauna este avantajos să transformi pionul în damă! spuse nenea Barbu. Dar iată și un alt exemplu (76). Urmează să mute albul. El poate să pună


75

76


pionul pe ultimul rînd și să-l transforme într-o figură. Se pune însă întrebarea: în care anume?

— Într-un cal! De data asta, Petrișor i-o luă înainte lui Dănuț și nu mai fu nevoit să-și ascundă rușinat mîinile în buzunare, pentru că răspunsul era corect.

Dănuț și-a dat și el seama că dacă pionul se transformă în damă, numărul de figuri va fi egal, iar dacă în locul pionului se pune un cal, acesta va da șah regelui negru, atacînd în același timp și dama neagră — și albul va rămîne astfel cu o figură în plus.

...Ajuns acasă, Dănuț și-a amintit încă multă vreme cum a ajuns pionul cal și cum această transformare neașteptată a schimbat dintr-o dată desfășurarea luptei. Tare mult ar fi vrut Dănuț să arate cuiva această neobișnuită poziție, ca și multe alte minuni ce se petrec pe tabla în carouri albe și negre, ca mozaicul din baie.

Să afle toți copiii...

Participanții la „războiul pieselor de lemn", eroii pasionantelor aventuri șahiste, i se înfățișau lui Dănuț de parcă ar fi fost vii.

Iată-i pe pioni, cu capetele lor mici și rotunde, cum bat pasul ferm, ostășește! Ei sînt ostașii cei mai mici de pe cîmpul de luptă. Dar cutezătorii pioni nu se tem de nimeni și nu cedează calea nimănui. „Nici un pas înapoi, numai înainte!" par a spune acești soldați neînfricați. Și ce dacă ei, pionii, sînt mai mici și mai slabi decît alte piese? În schimb atunci cînd, umăr la umăr, pornesc împreună la atac, mulți viteji ai armatei șahiste se salvează prin fugă. Dar pionii se comportă ferm și în defensivă, apărîndu-se unii pe alții. Sub pavăza șirurilor puternice pe care le formează pionii, regii se simt în siguranță. Din spatele rîndurilor de apărare formate din pioni își pregătesc atacurile nebunii, cu bătaia lor lungă, apar sărind semeț caii cei sprinteni și plini de curaj. Pînă și dama cea puternică, în ceas de primejdie, este gata să se adăpostească în spatele micilor și curajoșilor pioni.

Iată și cele două turnuri, puțin cam greoaie, dar foarte rapide, gonind de zor. Ele au nevoie de spații întinse, de linii libere. În înghesuială, turnurile nu se pot desfășura și ai impresia că cer mereu „cale liberă"! Turnurile sînt figuri puternice, dar devin deosebit de puternice mai ales atunci cînd se sprijină unul pe altul. Dacă două turnuri combinate pun stăpînire pe o linie liberă sau pătrund în spatele liniilor adverse, apoi trebuie să te ferești! Ele vor mătura totul din calea lor!

Dănuț își aduse aminte că nu același lucru se întîmplă cu nebunii care nu se pot apăra unul pe altul, pentru că, de la începutul bătăliei și pînă la sfîrșitul ei, unul din nebuni se mișcă numai pe cîmpuri albe, iar celălalt numai pe cîmpuri negre. Lui Dănuț i se făcu aproape milă de acești oșteni zvelți, care nu par deloc nebuni și care, conform regulilor jocului, nu se pot apăra unul pe altul. În schimb, nebunii se pot uni în vederea atacului și-l pot ține pe adversar sub bătaia focului lor atît pe diagonalele

albe, cît și pe cele negre în același timp! Înseamnă că și nebunii trebuie să fie uniți în luptă!

Caii, Dănuț și-i imagina, de asemenea, cu multă plăcere. Fără acești săritori extraordinari, jocul de șah ar fi fost prea searbăd, prea monoton. Dar caii năvalnici, nestăpîniți, pot întoarce totul cu susul în jos! Și-apoi mai sînt și acele atacuri duble, „în furcă“ de care nu poți fugi și nici nu te poți apăra. Da, calul este o figură foarte vioaie și trebuie să fii mereu cu ochii pe el...

Dar dama? Dănuț se gîndi cu respect și cu o oarecare teamă la acest „general“ al jocului de șah: tare mai e puternică și amenințătoare această damă și e îngrozitor s-o pierzi datorită vreunei prostii! Dar atunci cînd dama își face de lucru pe tabla de șah, cît de slabe și lipsite de apărare se prezintă celelalte figuri!...

În închipuirea lui Dănuț, regele cel greoi și stîngaci apărea de parcă ar fi fost viu. Deși înalt și slab ca înfățișare, el se deplasează ca un grăsun neîndemînatic — de-abia se mișcă. Sau, pur și simplu, de-abia se aciuiește într-un locșor liniștit, în spatele și la adăpostul pionilor, și se uită de-acolo cum luptă alții pentru el. E cinstit, oare, să procedezi în felul acesta? Dar aici nu-i nimic de făcut — fără rege nu poți juca șah și toate piesele trebuie să apere pe Măria Sa. Așa sînt regulile. Și Dănuț își spuse că regele e totuși simpatic uneori — atunci cînd, spre sfîrșitul jocului, iese din ascunzătoarea sa și, plin de curaj acum, se zorește în ajutorul oștenilor săi, pionii. E o adevărată plăcere să privești la un astfel de rege cutezător!

Cît de diferite sînt piesele care pășesc, sar sau gonesc pe tabla de șah! Fiecare își are obiceiurile, gesturile sale, s-ar putea spune chiar chipul său, deși, în realitate, numai caii au boturi, pe cînd la celelalte piese nu poți distinge nici un chip. Da, figurile de șah sînt tare diferite... Dar, toate laolaltă, alcătuiesc un joc minunat!

Și Dănuț se gîndi că el cu Petrișor nu procedează bine: parcă se feresc, ca și cum ar vrea să ascundă de ceilalți copii de la grădiniță noua lor distracție. Pentru că, își spunea el, este foarte probabil că jocul i-ar interesa și pe ceilalți copii.

A doua zi dimineață, cei doi prieteni au șușotit multă vreme împreună. Apoi s-au apropiat amîndoi de educatoarea lor. Petrișor, mai îndrăzneț, a început primul:

— Tovarășe educatoare, noi de ce nu avem un joc de șah aici, la grădiniță?

— Ce să faceți cu el? se miră educatoarea.

— Este atît de interesant! izbucni Dănuţ. Îi părea rău, încerca un sentiment de amărăciune chiar şi pentru că educatoarea se arăta atît de indiferentă faţă de cel mai minunat joc.

— Dar cine să-i înveţe pe copii să joace şah? mai întrebă educatoarea. Nici una dintre noi nu joacă şah.

— O să-i învăţăm noi! declară Petrişor plin de elan şi entuziasm.

— Da, eu cu Petrişor! îşi susţinu Dănuţ prietenul.

Educatoarea se arătă şi mai mirată. Ea se uită mai întîi la Petrişor, apoi la Dănuţ. Pe urmă din nou la Petrişor, şi iarăşi la Dănuţ. Încet-încet, chipul ei, pînă atunci cam sever, se lumină într-un zîmbet.

— Prin urmare, voi ştiţi să jucaţi şah şi vreţi ca toţi ceilalţi copii să-l înveţe?

— Da, este un joc interesant pentru toată lumea, spuse cu multă convingere Petrişor, în timp ce Dănuţ dădea afirmativ din cap.

— Ştiu şi eu — rosti educatoarea, după ce se gîndi un timp — poate că s-ar putea încerca... Zilele trecute am văzut parcă un joc de şah cu nişte piese mari, aşa încît copiii să poată vedea cu toţii cum merge jocul. Tu, Petrişor, şi tu, Dănuţ, o să fiţi profesori. Iar ca ajutor, o să vă găsim pe cineva dintre cei mari, glumi educatoarea.

Dănuţ şi Petrişor erau foarte mulţumiţi şi satisfăcuţi. Ei îşi imaginau de pe acum, cu multă claritate, cum copiii, după ce se vor sătura de joacă în curte, se vor aduna într-o cameră mare, iar ei, Dănuţ şi cu Petrişor, au să le povestească tuturor despre minunata împărăţie a şahului, unde figurinele de lemn poartă între ele un război-jucărie.

Să afle toţi copiii cît este de interesant!

Şi o completare

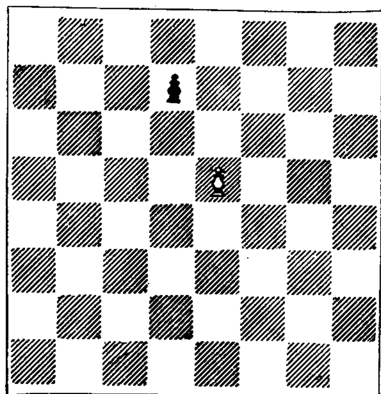
În cuprinsul cărţii, autorii n-au pomenit nimic despre două reguli ale jocului de şah, socotind că ele ar putea să pară dificile. Şi cu toate că la început ne-am putea lipsi de ele, va veni o zi cînd, oricum, vor trebui învăţate. De aceea autorii s-au gîndit să prezinte totuşi aici aceste reguli, cum s-ar spune, pentru orice eventualitate.

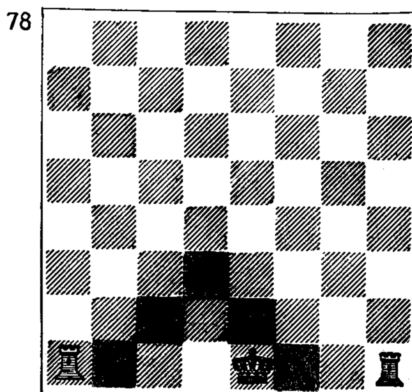
Prima regulă se referă la pioni.

Luarea în trecere. Dacă un pion advers, făcînd o mutare de două cîmpuri, trece peste un cîmp aflat sub bătaia unui pion propriu, acesta din urmă poate lua pionul advers respectiv (77). Acest pion se ia ca şi cum el ar fi mutat numai cu un singur cîmp şi s-ar fi plasat astfel sub bătaia pionului nostru. În situaţia descrisă nu este obligatoriu să luăm pionul, dar ambele părţi trebuie să ţină seama de această posibilitate.

Şi încă un amănunt: pionul poate fi luat „în trecere" numai la mutarea de răspuns imediat următoare. La o mutare ulterioară, acest drept se pierde.

După cum vedeţi, regula nu este prea subtilă, dar dacă totuşi ceva a rămas neclar, diagrama respectivă are să vă ajute s-o înţelegeţi.


77

78


Rocada peste un cîmp aflat sub bătaia unei piese adverse. Regele are dreptul să execute rocada, dacă pentru această manevră el e nevoit să treacă peste un cîmp aflat sub bătaia unei piese adverse (78).

Să nu greșiți : cu prilejul rocadei, turnul are voie să treacă peste un cîmp aflat sub bătaia adversarului ; acest lucru îi este interzis numai regelui. În situația din diagramă, datorită regulii de mai sus, albul poate efectua rocada mare, dar nu și pe cea mică.